
Belgien bfr 159,- Dänemark dkr 30 Griechenland dr 1.300 Italien Lit 8.500 Luxemburg Lfr 159,- Niederlande hfl 8,70 Österreich öS 55,- Schweiz sfr 7,50 Spanien Pts 670 B 41045

PC ACTION

nur 7,50 DM

08/96 DAS PROFI-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER



Quake

ID Software schlägt zurück

9 Seiten Test, alle Geheimräume und Cheats

Afterlife

Im Test: Lucas Arts Jenseits-Manager

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter CDs schicken Sie diese bitte an:

COMPUTEC Verlag
Reklamationen PC ACTION
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

mit CD-ROM

Z

Die Antwort auf Command & Conquer. Ausführlicher Test und Tutorial-Tips.



Der AH-64D Longbow aus der Sicht eines gegnerischen Panzers.





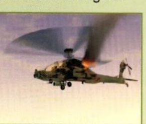
AH-64D kombiniert modernste Programmierleistung mit dem Know-how von Jane´s und wurde durch kampferprobte Piloten der U.S. Army getestet.



Die Mitarbeit der Jane´s Information Group liefert durch präzise Avionik-Daten höchst realistische Flugeigenschaften.

Fliegen Sie durch ein 20000 Quadratkilometer großes, komplett mit Texturen belegtes 3D-Terrain, das durch akkurate Modellierung von Karten des U.S. Geological Survey eine unglaubliche Realitätsnähe widerspiegelt.





Das neueste Projekt von Andy Hollis, dem Meister der Kampfflug-Simulationen. (Entwickler von Gunship & F-15 Strike Eagle)



Ich hab' zwar keine Freunde. Aber die schwören auf White Label.
HOTLINE 040/391113 · INTERNET www.vie.co.uk/vie
THE WHITE LABEL
PC CD-ROM
DEUTSCHE VERSIONEN!
Jetzt auf White Label:
Star Trek Judgment Rites und Nascar Racing für magere 29,95*
Kyrandia 3 und Creature Shock für noch magerere 24,95*
* Unverbindliche Preisempfehlung.
Virgin INTERACTIVE entertainment

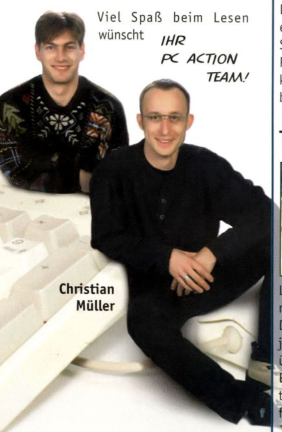
AUFTAKT...

Vielerorts wird an dieser Stelle und zu dieser Zeit das gute, alte **Sommerloch heraufbeschworen.** Dabei handelt es sich um einen Begriff, der aus den Anfängen der Computerspiel-Zeit stammt und heutzutage nur noch Klischee ist. In der Tat gab es damals während der Ferienzeit eine absolute Softwareflaute, und die **Berichterstattung** in den Fachmagazinen trieb manchmal **seltsame Stilblüten.** Die Hersteller konzentrierten sich darauf, ihre Spiele in den Jahreszeiten zu veröffentlichen, in denen der Geldbeutel bekanntlich etwas lockerer sitzt. Traditionsgemäß steigt auch heute noch die Zahl der Spiele in der zweiten Jahreshälfte zum Weihnachtsgeschäft hin stark an. Die Sommerzeit jedoch bietet **inzwischen allemal genügend Neuerscheinungen,** um auch verregnete Tage gut über die Runden zu bekommen.

Gut, diese Ausgabe platzt nicht gerade vor neuen Spielen. Dafür aber geben sich die Hits die Klinke in die Hand. Gleich **vier Goldene PC Action CD-ROMs** hagelte es in dieser Ausgabe. Allen voran Id Softwares Shareware-Ausgabe des Action-Traumas **Quake.** Die Szenen, die sich in den Multiplayer-Nächten nach der Internet-Freigabe in der Redaktion abgespielt haben, können an dieser Stelle nicht wiedergegeben werden. Zu echten Entscheidungsproblemen führte schließlich das etwa zum gleichen Zeitpunkt eintreffende **Bitmap Brothers-Spiel Z.** Gegen die hervorragende KI des Computergegners jedenfalls wollte sich so schnell keiner geschlagen geben. Man muß sich das einmal vorstellen. Da hat man zwei Spiele auf einmal vor sich liegen, die seit Monaten Thema Nummer 1 in der Szene sind. Nicht zu vergessen, daß Gremlins **abgedrehtes 3D-Adventure Normality** und LucasArts´ **hochkomplexer Jenseits-Manager** ebenfalls größte Beachtung forderten. Wer mag denn hier noch von einem Sommerloch sprechen?

Eine **Neuerung** an unserem Heft haben wir für Sie auch in dieser Ausgabe parat. Infolge der immer unsicherer werdenden Release-Termine kippten wir kurzerhand die Rubrik „In Kürze". Was haben Sie denn auch von angekündigten Spielen, die sich dann doch wieder verzögern, weil irgendein Programmierer Kaffee in seine Tastatur geschüttet hat? Auf der letzten Seite finden Sie jetzt den **„Offenen Brief".** Hier bekommen arme, gequälte Spiele und ihre Protagonisten die Möglichkeit, sich direkt an ihre Designer zu wenden. Da beschwert sich der dumme Harvester bei Westwood über seine mangelnde KI und Schumachers F1-Renner fordert MicroProse auf, endlich seine Garage aufzusperren. Wenn das nicht hilft?

Viel Spaß beim Lesen wünscht IHR PC ACTION TEAM!



Alexander Geltenpoth

Christian Müller

Christian Bigge

In letzter Minute

Ja, ja. Von den in der letzten Ausgabe an dieser Stelle angekündigten Titeln ist kein einziger fertig geworden (DSA 3, F1GP2, Planer 2). Aber wir schenken den Beteuerungen verzweifelter PR-Sprecher weiterhin Glauben. Bis zur nächsten Ausgabe sollen uns die folgenden Titel erreichen (ganz ehrlich?)!

Lighthouse



Kurz vor der Fertigstellung ist Sierras neuestes Adventure Lighthouse (ja, ja). Von einem Freund, der in einer Art Leuchtturm wohnt, wird man gebeten, für einen Abend die Rolle des Babysitters zu übernehmen. Als man in seinem Heim ankommt, sieht man noch, wie ein großes dunkles Wesen mit dem Kleinkind durch ein Dimensionstor verschwindet. Das vielversprechende Adventure präsentiert sich in einwandfreiem SVGA, mehr zu Puzzles, weiterer Storyline und anderen Features erfahren Sie nächste Ausgabe.

Olympic Games und Olympic Soccer



Gerade noch rechtzeitig zur Olympiade erscheinen von U.S. Gold gleich zwei passende Produkte. Olympic Games ist die klassische Mehrkampfsimulation, die im Bezug auf Disziplinenvielfalt keine Wünsche offen läßt. Dargestellt in hochauflösender Grafik und mit einer spielerfreundlichen Steuerung, hat das neue Sportspiel gute Chancen, sich einen Platz in der Referenzliste zu ergattern. Mit Olympic Soccer können Sie das olympische Turnier um das begehrte Gold spielen.

The Gene Machine



Das klassische Adventure von Vic Tokai besticht durch seine phantasievolle Story. Im viktorianischen England erfindet ein Wissenschaftler eine Maschine, die zwei Lebewesen kreuzen kann. Mit einer Mutantenarmee will er die Weltherrschaft an sich reißen. Im Dienst der Queen müssen Sie das natürlich um jeden Preis verhindern. The Gene Machine verfügt über ein modernes Interface, das den gesamten Bildschirm für die Darstellung frei läßt. Eigenheiten dieser englischen Zeit wurden gekonnt eingefangen und mit Science-Fiction-Ideen im Stil von Jules Verne abgerundet.

SEITE 42

TEST DES MONATS

Quake Shareware

ID SOFTWARE HAT SICH OFFENBART. QUAKE, UM DAS SICH SO VIELE LEGENDEN RANKTEN, LIEGT ALS SHAREWARE-VERSION MIT EINER EPISODE UND ACHT LEVELS VOR. FÜR UNS ANLASS GENUG, EIN ERSTES STATEMENT ABZUGEBEN UND IDS ANTWORT AUF DIE VIELEN NACHAHMER AUSFÜHRLICH UNTER DIE LUPE ZU NEHMEN.

INHALT



SEITE 30

THEMA DES MONATS

Time Commando

ADELINE SOFTWARE GELANG SCHON MIT LITTLE BIG ADVENTURE EIN INNOVATIVER ÜBERRASCHUNGS-HIT. WIR SPRACHEN MIT DEN DESIGNERN DARÜBER, WELCHE NEUEN IDEEN SIE DIESMAL ENTWICKELT HABEN UND WAS VON IHREM NÄCHSTEN SPIEL TIME COMMANDO ZU ERWARTEN IST.

RUBRIKEN

GEWINNSPIELE

AKTUELL

TESTS

SPIELETIPS

NETZWELT

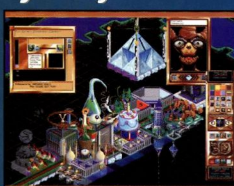
VORSCHAU



Zu den mit der CD gekennzeichneten Artikeln finden Sie Inhalte auf der Cover CD-ROM.

SEITE 60

Afterlife



IN SPIELER-KREISEN HATTE SICH LUCAS ARTS MIT INDYS DESKTOP ADVENTURES ZULETZT NICHT GERADE MIT RUHM BEKLECKERT. JETZT WAGT DIE PC-SPIELETRAUMFABRIK SOGAR DEN SCHRITT IN EIN NEUES GENRE. DIE MANAGEMENT-SIMULATION DES JENSEITS MUSSTE SICH DEM VERGLEICH MIT DER GENRE-REFERENZ SIMCITY 2000 STELLEN.

SEITE 22+26

2 Super-Gewinnspiele

SIE LIEBEN SCHNELLE AUTOS UND SCHNELLE RECHNER? DANN SOLLTEN SIE SICH UNSERE GEWINNSPIEL GENAUER ANSEHEN. FAHRSICHERHEITS-TRAININGSSTUNDEN UND PENTIUM 166-POWER WARTEN AUF DIE BESTEN WARCRAFT 2-LEVELDESIGNER UND FORMEL 1-KENNER.





SEITE 54+102

Z - Test und Tutorial-Tips

DIE BITMAP BROTHERS HABEN UNS AUF EINE LANGE GEDULDSPROBE GESTELLT. ABER DIE WARTEZEIT HAT SICH GELOHNT. LESEN SIE IN UNSEREM TEST, WAS Z SO EINZIGARTIG IM ECHTZEIT-SEKTOR MACHT. STARKEN SIE MIT UNSEREN TUTORIAL-TIPS IHRE FÄHIGKEITEN IM KAMPF DER ROBOTER.





„Einfach das derzeit beste Echtzeit-Strategiespiel, jetzt mit Nachschlag.“
Frank Heukemes, PowerPlay 7/96

„(...) bei den Mission-CDs hat Blizzard die Nase vorn.“
Jörg Langer, PC Player 7/96

„Tor des Monats (...) so erfrischend kann eine Mission-Disk aussehen.“
Petra Maueröder, PC Games 7/96

INTERAKTIVER FILM · ACTION · ADVENTURE · FLUGSIMULATION

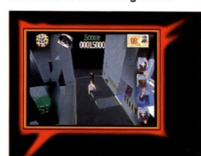
Das Action-Genre brummt wie schon lange nicht mehr. Quake sei Dank. Was sich da am 23. und 24. Juni im Internet zugetragen hat, spottet jeder Beschreibung des Information Super Highway. Etliche Nameserver gingen in die Knie, Knotenpunkte glühten und die Transatlantik-Leitungen waren dicht. Derartige Hysterie möchte man sich auch einmal für die anderen Genres wünschen. Doch dort sind ähnliche Zugpferde nicht in Sicht.

Fox Interactive - Akte X und Die Hard Trilogy

Die neugegründete Spiele-Division des Mediengiganten **20th Century Fox** plant ein Adventure-Spiel über die erfolgreiche Fernsehserie Akte X und eine 3D-Action-Umsetzung der Bruce Willis-Blockbuster Die Hard 1 - 3. Bei Akte X übernimmt man die Rolle eines dritten FBI-Agenten, der mit **Scully und Mulder** zusammenarbeitet. Für dieses interaktive **Filmabenteuer** wurden alle Videos neu gedreht und sogar die **originalen Hauptdarsteller** Gillian Anderson und David Duchovny verpflichtet. Fox Interactive nennt als frühesten Veröffentlichungstermin „**irgendwann 1997**"?!



Die Hard with a Vengeance



Die Hard





Mulder und Scully-Adventure

Anders die **Die Hard-Trilogy**. Im Grunde soll es sich um drei Spiele in einem handeln, deren Spielumgebung genau den Filmvorlagen entliehen ist. **Die Hard** erinnert im Ablauf an Alone in the Dark. Man steuert die Spielfigur aus der Perspektive einer hinter ihr befindlichen Kamera, ständig auf der Jagd nach den Terroristen. **Die Harder** wird aus der Ich-Perspektive gespielt, bietet aber keine freie Bewegungsmöglichkeit. Statt dessen nimmt man die Bösewichte in bester Virtua Cop-Manier aufs Korn. **Die Hard with a Vengeance** hat keine direkten Vorbilder. Mit einem Straßenkreuzer flitzt man durch die New Yorker Straßenschluchten und muß in einem strengen Zeitlimit Sprengsätze auffinden und entschärfen. Bruce Willis´ erster PC-Spiel-Auftritt soll im **September** stattfinden.

Id Software und MPath bringen Quake ins Internet

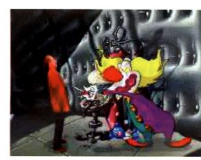
Ab Herbst sollen PC-Spieler weltweit **Quake via Internet** im Multiplayer-Modus spielen können. Möglich werden soll dies mit MPaths Web-Software, dem **MPlayer**. Die Besonderheit dieses Multiplayer-Clients ist die Möglichkeit, sich mit den Mitspielern auch über ein an der Soundkarte angeschlossenes Mikrofon zu unterhalten. Mehr Infos unter http://www.mpath.com.



Quakes Internet-Verbindung

Comics live erleben - Toonstruck

Schon lange bastelt man bei Virgin an diesem Titel, und so manch einer hat schon gedacht, es würde wohl nie mehr erscheinen. Dagegen spricht aber schon, daß die bereits investierten Produktionskosten von mehreren **Millionen Dollar** ja irgendwie wieder eingespielt werden müssen. Toonstruck ist ein mit Hollywood-Stars aufwendig inszeniertes Abenteuer. **Christopher Lloyd** (Doc Brown in Zurück in die Zukunft) und **Tim Curry** (The Rocky Horror Picture Show) sind da nur die Spitze der Besetzungsliste. Technisch wurden **handgezeichnete Comicgrafiken, digitale Animationen und Filmmaterial** mittels Blue Box-Technik kombiniert und schicken den Spieler auf eine verrückte Reise. Drew Blanc (Christopher Lloyd), seines Zeichens Animations-Grafiker in einer TV-Show, verschlägt es durch einen bedauerlichen Unfall mitten in seine eigenen, gezeichneten Phantasiewelten. Man geleitet Drew durch drei Comic-Königreiche, löst Puzzles, spricht mit den Toons und muß sich vor allerlei verrückten Gefahren in acht nehmen. Das optische und musikalische Feuerwerk wird für **diesen Herbst** erwartet.



Christopher Lloyd im Toonland



Toonstruck: Knallbunte Grafik...



...und Videos in Blue Box-Technik.

GERÜCHTE



• Quake und kein Ende: Eine Woche nach Veröffentlichung sollen **250.000 Spieler weltweit** die Shareware-Version gespielt haben. Id Software selbst spricht nur von einer geschätzten Zahl. Währenddessen haben die **Vorbestellungen** im Softwarehandel in den USA bereits die 500.000 Stück-Grenze überschritten.

• **Id Software** soll die **Filmrechte** an ihrem bisher erfolgreichsten Actiontitel an die Universal Studios verkauft haben. Angeblich werkelt **Ghostbuster-Regisseur Ivan Reitmann** bereits an einem Drehbuch. Wie sich das wohl lesen mag, vor allem die Dialoge? Weiterhin plant man die Errichtung von **virtuellen Spielhallen** in gleicher Thematik.

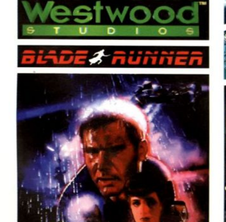
IM HEFT

Pfeilschnell - Falcon 4.0

Fünf Jahre sind bereits vergangen seit Falcon 3.0 für lange Zeit den Thron der militärischen Flugsimulatoren bestieg. Im **Frühjahr 1997** soll der Falke nun erneut in den Himmel schießen. Der Untertitel **„Back to Baghdad"** erklärt das Story-Szenario hinreichend. Das reine **Win95-Spiel** wird aber darüber hinaus ein komplexes und dynamisches Missions-System bieten. Mit einem sog. **Campaign-Manager** können immer neue Boden-, Luft- und See-Missionen entworfen werden, die dem Spieler die Möglichkeit geben, den Fortschritt des Baghdad-Szenarios selbst zu beeinflussen.

Westwoods Filmspiel - Blade Runner

Viele Spielehersteller haben diese Filmlizenz gejagt wie keine andere. „Blade Runner hat das Potential, das beste PC-Spiel zu werden, das jemals nach einem Kinofilm gestaltet wurde", kommentierte Martin Alper, Präsident von Virgin Interactive Entertainment. „Wir werden enorme Ressourcen in dieses Projekt stecken, das nicht nur ein Aufguß des Films werden wird, sondern eine echte interaktive Erfahrung, die alle Möglichkeiten der originalen Storyline bietet." Der Spieler wird in die Abenteuer eines Polizei-Officers verwickelt, der auf der Jagd nach bösartigen Robotern, den Replikanten, ist. Brett Sperry, Präsident von Westwood, kommentiert: „ Wir sind stolz darauf, an der Erweiterung der Blade Runner-Story teilhaben zu können. Der Kinofilm war ein unglaubliches visuelles Statement, das die Zeit überdauert hat."





F 4.0: Detaillierte Landschaften.



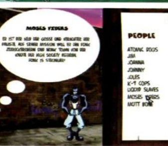
Der F16-Falcon fliegt wieder.

Musik-Adventure - Ultimate Mix

Ein abgefahrenes Comic-Adventure mit viel **schwarzer Funk-Musik** kommt von **Games 4 Europe** in Zusammenarbeit mit **Marlboro Music**. „Auf der Suche nach dem Ultimate Mix" wurde von dem bekannten Comiczeichner Filips in Szene gesetzt und führt den Spieler im klassischen Point & Click-Verfahren auf **Schallplatten-Suche.** Denn nur mit der Ultimate-Mix-Scheibe kann man den geheimnisvollen Sir Noise in einem DJ-Wettbewerb besiegen. Mit **Musik von Curtis Blow und Grandmaster Flash** soll das Puzzle-Adventure im August erscheinen.







Ultimate Mix: Das DJ-Adventure

Gelungene Fortsetzung - Ecstatica 2

Psygnosis' Ecstatica etablierte die Verwendung von **Ellipsen** zur Modellierung von komplexen 3D-Körpern und erreichte dadurch eine ganz eigene Optik. Für **September** erwarten wir die Fortsetzung Ecstatica 2, das sich in so mancher Hinsicht stark verbessert zeigt, obwohl das erfolgreiche Spielprinzip grundsätzlich beibehalten wurde. Wichtigste Neuerung ist sicherlich die komplette **Darstellung in SVGA**, die unter Windows 95 mittels **DirectX**-Schnittstelle erreicht wird. Als Spielfeld dient jetzt nicht mehr nur ein kleines Dorf, sondern eine **riesige mittelalterliche Burg** und deren nähere Umgebung. Auch am Spielcharakter hat man gearbeitet. Er verfügt nun über mehr Bewegungsabläufe und wirkt dadurch wesentlich realistischer. Mit neuen Gegenständen, Waffen und **Zaubertränken** darf man mit einem wesentlich komplexeren Gameplay rechnen. Die **dynamischen Kameras** wechseln in Ecstatica 2 viel häufiger ihre Perspektive, wobei genau darauf geachtet wurde, das Geschehen um die Spielfigur immer genau im Blickfeld zu haben.



Kamera 1: Die Totale



Kamera 2: Standardeinstellung



Kamera 3: Kampf

HIT-COUNTDOWN

25 TUE

Action		
DF2: Jedi Knight	LucasArts	Jan 97
Into the Shadows	Triton	Jan 97
Time Commando	Electronic Arts	Jul 96
Tomb Raider	CORE Design	Aug 96
X-Wing vs. TieFighter	LucasArts	Aug 96
Adventure		
Outlaws	LucasArts	Jul 96
Orion Burger	Santuary Woods	Sep 96
Down in the Dumps	Philips Media	Sep 96
Leisure Suit Larry 7	Sierra	Nov 96
The City of the Lost Children	Psygnosis	Nov 96
Toonstruck	Virgin	Nov 96
Woodruff 2	Sierra	Dez 96
Discworld 2	Psygnosis	Dez 96
Ecstatica 2	Psygnosis	Dez 96
King's Quest 8	Sierra	Jan 97
Simon the Sorcerer 3	Adventure Soft	Mär 97
Blade Runner	Westwood	Jan 97
Star Trek Academy	Interplay	Jan 97
Star Trek: Generations	MicroProse	Sep 97
Flugsimulation		
Red Baron 2	Sierra	Nov 96
MS Flight Simulator Win95	Microsoft	Nov 96
Flying Corps	Empire	Okt 96
Falcon 4.0	MicroProse	Feb 97
Das Hexagon-Kartell	Ascon	Okt 96
Interaktiver Film		
Akte X	Fox Interactive	1997
Phantasmagoria 2	Sierra	Sep 96
Privateer 2: The Darkening	Origin	Okt 96

WIRTSCHAFTSSIMULATION

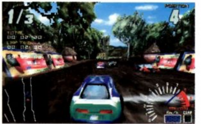


Ein durchaus müder Monat für Freunde rassiger Sportspiele und fesselnder WiSims. Hat da etwa das Sommerloch gnadenlos zugeschlagen? Im Sportbereich durften wir uns lediglich Telstars Onside Soccer und Kick Off 96 widmen, wie gut, daß wenigstens auf der Mattscheibe die Post abging - Wembley ließ schön grüßen. Etwas aufbauender wirkte da schon die erste Betaversion des neuen Golf-Hits Links LS, die mit spektakulären Grafiken und hoher Auflösung für so manchen Monitor-Crash sorgte. Richtig begeistern konnten wir uns auch für Ascons Elisabeth I. Miss Ellie zieht im Genre einmal mehr alle Register, WiSims sind eben doch Kinder aus deutschen Landen.

Bleifuß 2

Der Nachfolger des rasanten Rennspiels wurde von Virgin kräftig aufgebohrt. Die sechs neuen Strecken bieten u. a. unterschiedliche Fahrbahnbeschaffenheiten (Sand, Kopfsteinpflaster, Wasser) und Fahrten über Dschungelpfade und halsbrecherische Gebirgsstraßen. Vier neue Fahrzeuge können individuell gestaltet werden. Für das Multiplayer-Spiel gibt es jetzt einen speziellen Championship-Modus. Durch eine Verbesserung der Grafik-Engine soll Bleifuß 2 nun auch im SVGA-Modus spielbar sein.





BLEIFUSS 2 WURDE KOMPLETT ÜBERARBEITET, BESONDERS AN DER PERFORMANCE DER SVGA-GRAFIK WURDE GEFEILT.

Privateer 2: The Darkning



DIE SPIELUMGEBUNG VON THE DARKENING SIEHT VIEL PLASTISCHER AUS.

Eines der ambitioniertesten Origin-Projekte ist der Nachfolger zu Privateer, The Darkening. In der Mischung aus Interactive Movie, Wirtschaftssimulation und Action-Flugi schlüpfen Sie in die Rolle des Weltraumhändlers Lev Arris, der nach einem Crash seines Raumschiffs das Gedächtnis verloren hat. Nachdem Sie nur knapp einem Mordanschlag entkommen sind, steht fest, daß Sie sich auf die Suche nach Ihrer wahren Identität begeben müssen. Dazu benötigen Sie besonders eines: Geld. Wie im ersten Teil transportieren Sie Handelswaren durch die gesamte Galaxis, dabei kommen Sie früher oder später einem Komplott auf die Spur. Für die Umsetzung dieses spannenden Genre-Mixes war Origin nichts zu teuer: Als Schauspieler verpflichtete man u. a. die Hollywood-Größen Jürgen Prochnow („Das Boot"), Christopher Walken („Pulp Fiction") und John Hurt („Der Kuß der Spinnenfrau"), als Grundlage für die Grafik fand die bewährte Technik aus der Wing Commander-Serie Verwendung. Bis zum endgültigen Erscheinen müssen Sie sich wahrscheinlich noch bis November gedulden. Vorab informieren wir Sie aber noch mit einem ausführlichen Vorschau-Bericht.

Olympic Games/Olympic Soccer

Erste spielbare Versionen erhielten wir diesen Monat von Olympic Games und Olympic Soccer. Gleich mit 15 Disziplinen wartet U.S. Gold, einmal mehr im Besitz der gewinnträchtigen Lizenz, bei Olympic Games auf. Neben den klassischen Leichtathletik-Disziplinen wie Weitsprung, Speerwurf oder 100-Meter-Lauf steht auch Exotisches wie Fechten oder Gewichtheben auf dem Sportprogramm. Ganz entscheidend für Spiele dieser Art ist die Steuerung - wer erinnert sich nicht an den Joystick-Killer Summer Games von Epyx. Hier können wir jedoch Entwarnung geben, Olympic Games steuert sich sehr exakt, schon nach wenigen Anläufen erlangen Sie die perfekte Kontrolle über Ihr Spielersprite, koordinierte Turbo-Finger können allerdings dennoch nicht schaden. Grafisch wirkt das olympische Spektakel trotz hoher Auflösung etwas hausbacken, weil detailarm, dafür entschädigen die zahlreichen Zwischensequenzen. Spielspaß bietet Olympic Games auf jeden Fall, das gilt natürlich besonders, wenn Sie die Möglichkeit haben, im Netzwerk mit bis zu acht Freunden gegeneinander anzutreten. Das Highlight von Olympic Soccer ist ebenfalls die Steuerung. Schon nach kurzer Zeit gelingen Doppelpässe und Flanken, Schüsse

HIT-COUNTDOWN



Sport		
Decathlon	Interactive Magic	Ende Juli 96
FIFA Soccer 97	EA Sport	November 96
NHL 97	EA Sports	Oktober 96
NHL Powerplay Hockey 97	Virgin	November 96
Olympic Games	U.S. Gold	August 96
Olympic Soccer	U.S. Gold	Ende Juli 96
Striker 96	Acclaim	Juli 96
NBA Full Court Press	Microsoft	4. QT. 96
WiSim		
Bundesliga Man. f. Win95	Software 2000	Oktober 96
Flughafen-Manager	21st Century	August 96
Hattrick Wins	Ikarion	August 96
Herrscher der Meere	Attic	Oktober 96
Mad TV 2	Greenwood	August 96
Planer 2	Greenwood	Ende Juli 96
Privateer 2	Origin	Dezember 96
Theme Hospital	Bullfrog	Dezember 96
Rennspiel		
Bleifuß 2	Virgin	Oktober 96
Daytona USA	Sega	September 96
Mario Andretti Racing 97	Electronic Arts	September 96
McLaren at Le Mans	Electronic Arts	September 96
Monster Truck Madness	Microsoft	3. QT 96
WipEout	Sony Interactive	September 96

werden dank der Aftertouch-Funktion zu todsicheren Toren, und spektakuläre Aktionen wie Fallrückzieher oder Flugkopfbälle führen die Sprites selbstätig aus. Das hochauflösende Spielgeschehen ist auch auf kleineren Systemen noch ziemlich rasant, was allerdings auf Kosten einer etwas farbarmen Grafik und recht nüchternen Sprites erkauft wird. Auch hier gilt: Olympic Soccer macht erst richtig Spaß, wenn Sie gegen einen menschlichen Gegenspieler antreten, obwohl auch der Computer durch die Simulation sämtlicher für Atlanta qualifizierter Mannschaften das eine oder andere starke Team in der Hinterhand hat. Nach dem ersten Eindruck dürfte Olympic Soccer durchaus den Spielspaß bieten, den Sie etwa von EAs FIFA Soccer gewohnt sind.

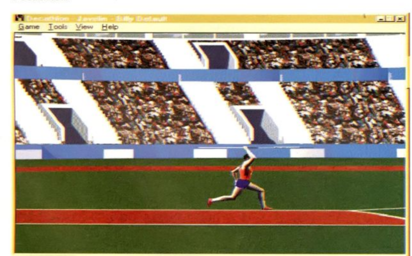



DER SPEERWURF IN DER TATSÄCHLICHEN SPIELDARSTELLUNG (L.) UND WÄHREND DER ZWISCHENSEQUENZEN.



OLYMPIC SOCCER ÜBERZEUGT VOR ALLEM DURCH SEINE SPIELBARKEIT UND INTUITIVE BEDIENUNG.

Decathlon



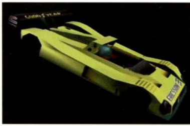
DER SPEERWURF-WETTBEWERB AUS DECATHLON ZUM VERGLEICH - DIESES SPIEL WIRKT DOCH SEHR NÜCHTERN.

Unter dem Titel Daley Thompson's Olympischer Zehnkampf wird das Spiel von Interactive Magic komplett in Deutsch erscheinen. Sie schlüpfen in die Rolle eines der acht besten Zehnkämpfer und kämpfen um den Titel des „Besten Athleten der Welt". Dank SVGA-Grafiken und der neuartigen Lightwave 3D-Modelltechnik fiel unser erster Eindruck beim Probespielen aller Disziplinen recht gut aus. Dank Multiplayer-Modus können bis zu vier Spieler gleichzeitig zum Gerangel um die Goldmedaille antreten. Ebenfalls komplett in Deutsch erschien bei Software 2000 soeben die Wirtschaftssimulation Capitalism. Diese Simulation enthält wohl eines der besten Warenwirtschaftssysteme aller PC-Spiele und setzt Sie an die Spitze eines Finanzimperiums, das Sie durch geschicktes Taktieren und Börsenspekulationen an die Spitze der Megakonzerne führen müssen.



CAPITALISM IST NUN KOMPLETT DEUTSCH ERSCHIENEN.

McLaren at Le Mans



AUCH DEM FERRARI WERDEN SIE IN LE MANS BEGEGNEN.



EIN KLASSIKER: DER MCLAREN-RENN-BOLIDE.

Mit McLaren at Le Mans präsentiert Electronic Arts eine ernstzunehmende Rennsimulation rund um das berühmte 24-Stunden-Rennen. Sie wählen einen Boliden aus und kämpfen sich durch das Qualifying, um eine günstige Startposition zu ergattern. Dabei kommt es nicht nur auf Ihre Fahrkünste und gute Streckenkenntnisse an, sondern vor allem auf ein gelungenes Setup Ihres Fahrzeugs und ausgewogenes Tuning. Das gesamte Renngeschehen dürfen Sie im SVGA-Look genießen, EA achtete besonders auf die korrekten Texturen der PS-Monster, die zum Schnellsten gehören, was derzeit mit vier Rädern gebaut wird, und sogar einen Formel 1-Renner locker abhängen würden. Während des Rennens müssen Sie gegen sich ändernde Witterungsbedingungen kämpfen, eingeschränkte Sicht bei der Nachtfahrt in Kauf nehmen und perfekte Boxenstops hinbekommen. Etwas actionlastiger geht es bei Mario Andretti Racing zu. EA verarbeitete die 16 spektakulärsten Rennstrecken der amerikanischen Indycar- und NASCAR-Series, die Sie mit zahlreichen unterschiedlichen Autos befahren können. Zwar gilt es auch hier, die eigene Karosse durch Power-Ups und Feintuning besonders renntauglich zu machen, vom Spieler werden jedoch hauptsächlich exakte Joystick-Kontrolle und gute Reflexe verlangt.

GERÜCHTE



•Nach wie vor hält sich das Gerücht, daß es von **F1 Grandprix 2** auch eine spielbare Demoversion geben soll. Allerdings will man sich bei **MicroProse** verständlicherweise zunächst auf die Fertigstellung des Vollprogramms konzentrieren. Danach darf dann erneut mit **Geoff Crammond** verhandelt werden, da der Star-Designer als Freiberufler für MicroProse tätig ist.

•Wahr ist, daß **Der Planer 2** auch in diesem Monat nicht erschienen ist, unwahr, daß man sich bei **Greenwood** augenblicklich verstärkt um die Urlaubsplanung kümmert.

•Unter dem Arbeitstitel **Rallye** bastelt **Software 2000** an einem Konkurrenzprodukt zu **Sega Rally**. Hier einige Daten der Simulation: über 35 Rennetappen, Multiplayer-Modus für bis zu acht Spieler, wechselnde Witterungsverhätnisse, sechs verschiedene Wagen SVGA 3D-Engine.

IM HEFT

ROLLENSPIEL STRATEGIE

Es ist schon ein Trauerspiel: vor gut zwei Jahren boomten die 3D-Action-Shoot ´em Ups, worauf zahlreiche Softwareschmieden Clones produzierten, die den ein bis zwei Originalen aber doch nie das Wasser reichen konnten. Das gleiche scheint sich jetzt bei den Echtzeit-Strategiespielen anzubahnen - neben *Command & Conquer*, *WarCraft* und neuerdings *Z* sind etliche Plagiate angekündigt. Innovative Produkte sind leider die Seltenheit, es wird abgekupfert, was das Zeug hält, und das in einer Branche, von der man eigentlich das Gegenteil erwarten müßte. Solange keine aussagekräftige, testfähige Version vorliegt, werden Sie natürlich über alle Neuigkeiten diesbezüglich informiert, vielleicht ist ja doch einmal eine Perle dabei. Für Rollenspieler entfällt diese Auswahlmöglichkeit fast ganz, es sei denn, man ist mit den jährlichen ein bis zwei guten Produkten zufriedengestellt, aber auch die mögen erst feinsäuberlich von der Spreu getrennt sein.

War Wind


Warcraft

Wenn da **SSI** nicht einen Blick zuviel auf **Blizzards Warcraft** geworfen hat! Dieser rein „zufälligen" grafischen Ähnlichkeit liegt sogar noch das gleiche Spielprinzip zugrunde, immerhin bekommt das Ganze eine neue Story: Auf der Fantasywelt Yavuan leben vier Rassen, die bis vor kurzem zu einem festen Imperium zusammengeschlossen waren. In den bürgerkriegsähnlichen Zuständen übernimmt der Spieler eine der Parteien und versucht, deren Rechte bzw. Ziele durchzusetzen,


Warwind

und zwar mit Waffengewalt. Ersten Informationen nach unterscheiden sich die Rassen aber stärker als die Orks und Humans bei **Warcraft**, wodurch vielleicht doch noch ein interessantes Produkt entsteht. Außerdem soll es Schiffe, Fahrzeuge und Minen wie bei **C&C2** geben. War Wind wurde für Ende des Jahres angekündigt.

Deadline vs. Deadly Games

X-Com, UFO, Jagged Alliance und wie sie alle heißen, haben wohl für ein neues Produkt von **Psygnosis** Pate gestanden. Deadline wird ein rundenbasierendes Strategiespiel aus der gehabten isometrischen Perspektive. Der Hintergrund: die UNO hat die Nase voll von Terroranschlägen und stellt eine Antiterrorgruppe auf,


Deadly Games

deren Leitung natürlich vom Spieler übernommen wird. Zum **Jagged Alliance**-Nachfolger **Deadly Games** von **Sir-Tech** wird neben zahlreichen neuen Features wie Söldners Waffenladen und Mehrspieler-Option auch noch ein Editor geliefert. Beide Produkte stehen unmittelbar vor der Veröf-


Deadline

fentlichung, mit ausführlichen Tests oder zumindest Previews können Sie nächste Ausgabe rechnen.

Age of Rifles

SSI hat noch ein weiteres Eisen im Feuer. Age of Rifles versetzt den Spieler in das 18. - 19. Jahrhundert zurück, in denen sämtliche Kriege hauptsächlich durch die Quantität und Qualität der Gewehre entschieden wurden. Das Strategiespiel soll dabei sowohl


Age of Rifles

die europäischen Kriege in dieser Zeit als auch den Amerikanischen Bürgerkrieg behandeln. Neben dem beispielsweise schon aus The Civil War bekannten Spielprinzip - sobald man auf feindliche Armeen prallt, wird in Echtzeit die Schlacht ausgetragen - wird es wieder eine Menge Hintergrundinformationen geben. Auch diesen Titel will SSI noch 1996 auf den Markt bringen.

Galaxis

Trimark schickt sich an, in das Strategiegenre vorzudringen. Mit Galaxis werden **Master of Orion 2** und **Pax Imperia 2** einen neuen Konkurrenten bekommen. Spielinhalt wird es wieder sein, einer von mehreren Rassen zur Vorherrschaft im Universum zu verhelfen. Die Schwerpunkte liegen auch hier wieder auf technischer Entwicklung, Ressourcenmanage-


Galaxis

ment, Schiffbau, Planetenkolonisation und Weltraumgefechten. Die Veröffentlichung ist eigentlich schon längst überfällig, alle der obengenannten Titel dürften in nächster Zeit erscheinen.

Heroes of Might & Magic 2

Der Nachfolger von New World Computing ähnelt dem ersten Teil, allerdings wurden zahlreiche neue Features eingebaut. Die Einheiten teilen sich nun in gute und böse auf, je nach Gesinnung des


Heroes of M&M 2

Spielers ist somit nur noch die Hälfte verfügbar, und gegen die Counterparts muß ins Feld gezogen werden. Einmal angeworbene Helden verschwinden nicht mehr nach jedem Spiel, sondern stehen für das gesamte Szenario mit allen Erfahrungen auch weiter zur Verfügung. Außerdem wurden die Fähig-





Strategie:

Z	Bitmap Brothers	Ende August
Alarmstufe Rot	Virgin	Oktober 96
Dungeon Keeper	Bullfrog	Herbst 96
M.A.X.	Interplay	Herbst 96
Master of Orion 2	MicroProse	Sommer 96
Pax Imperia 2	Blizzard	Herbst 96
Jagged Alliance - Deadly Games	Sir-Tech	Sommer 96
Starcraft	Blizzard	Winter 96
Heroes of Might & Magic 2	New World Computing	November 96

Rollenspiele:

DSA 3 - Schatten über Riva	Attic	Sommer 96
Lands of Lore 2	Westwood	November 96
Diablo	Blizzard	August 96
Return to Krondor	7th Level	Herbst 96
Undermountain	Interplay	Herbst 96
G.U.R.P.S.	Interplay	Frühjahr 97
Star Control 3	Accolade	Winter 96
Ultima Online	Origin	Herbst 96

keiten der Helden weiter spezifiziert, so daß sie jetzt wirklich einem Charakter aus dem Rollenspiel gleichkommen. Außerdem soll die Netzwerkfunktion ausgebaut sein, das Spiel läuft zwar immer noch auf Rundenbasis ab, aber optional darf ein Zeitlimit zugeschaltet werden. Eine Veröffentlichung soll noch im November erfolgen.

Starcraft



Blizzard greift nach den Sternen. Starcraft soll das erste Echtzeit-Strategiespiel in einer dreidimensionalen Weltraum-Umgebung werden. Gefechte werden sowohl auf den Planetenoberflächen als auch im Orbit ausgeführt. Inwieweit Starcraft sich dabei an Master of Orion und Konsorten anlehnt, steht noch nicht fest. Auf alle Fälle wird es einige ähnliche Features enthalten. Kombiniert mit der Aufgabe des Rundensystems, darf man sich auf einen geballten Strategiehammer gefaßt machen. Starcraft soll auch noch Ende dieses Jahres erscheinen.


Starcraft

Star General
Nach **Allied General** und **Fantasy General** folgt jetzt von **SSI** auch noch der Sternengeneral. Neben den Gefechten zu Wasser, zu Lande und in der Luft erobern die Wabenschlachten den Weltraum. Star General soll aber auch Features wie Ressourcenmanagement und Forschung beinhalten, vermutlich etwas komplexer als in Fantasy General. Der Releasetermin hat sich schon verschoben, eine Veröffentlichung ist aber in nächster Zeit zu erwarten.


Star General

Dungeon Keeper
Nach den zahlreichen Gerüchten über Dungeon Keeper stehen jetzt endlich aussagekräftige Informationen zur Verfügung. Der langerwartete Titel von **Bullfrog** wird im Endeffekt doch eher den bereits bekannten Echtzeit-Strategiespielen ähneln. An die Stelle der Basis rückt der Dungeon, der ebenso erweitert und ausgebaut werden kann. Gegenspieler sind demnach andere Dungeon Master oder Helden-Crews. Aussagen über die tatsächliche Qualität des bis ins Unendliche gehypten Produkts wären aber immer noch verfrüht. Nach der zweiten Verschiebung des Veröffentlichungstermins wird vielleicht der dritte in ein bis zwei Monaten eingehalten.


Dungeon Master

Schleichfahrt
Ein großer Genremix steht mit Schleichfahrt von der deutschen Softwareschmiede **Blue Byte** bevor. Nach einem Atomkrieg hat sich die überlebende Menschheit in die Tiefen des Ozeans zurückgezogen. In den gigantischen, politisch unabhängigen Unterwasserstädten darf der Spieler als der Kapitän und Söldner Flint mit seinem U-Boot Handel treiben, das eigene Schiff ausrüsten und Aufträge annehmen. Die neuen Stadtstaaten sind sich nämlich nicht gerade friedlich gesonnen, wodurch Flint natürlich sowohl von der einen als auch von der anderen Seite Arbeit bekommt. Sämtliche Unterwasserkämpfe werden durch eine recht gute 3D-Action-Engine abgewickelt, womit der Mix aus Wirtschaft, Strategie und Action perfekt wäre. Das vielversprechende Produkt dürfte in zwei Monaten in den Regalen stehen.


Schleichfahrt

Black Crypt
Ravensoft schießt den Vogel ab. Black Crypt - vielleicht werden einige den uralten **Amiga-Titel** kennen - wird für den PC **konvertiert.** Über eine eventuelle Anpassung an die momentanen technischen Maßstäbe ist noch nichts bekannt. Das Konkursunternehmen wird aber wahrscheinlich versuchen, möglichst schnell eine 1:1-Umsetzung auf den Markt zu werfen. Black Crypt ist ein 3D-Rollenspiel im alten Stil und am ehesten mit Dungeon Master vergleichbar. Auf über zehn Levels muß wieder einmal der böse Obermotz ausgetrieben werden.


Black Crypt

Ultima IX - Ascension
Erste Informationen zu Ultima IX liegen vor. Nach **Pagan** wandelt der Avatar wieder in gewohnteren Gefilden - wer von seinen alten Kumpanen in Britannia noch lebt, steht aber noch nicht fest. Definitiv wird auf die oftmals kritisierten Actionkämpfe und Hüpfereien verzichtet, Ultima IX wird sich wieder stärker an **Serpent Isle** orientieren. Mit Ascension wird die **Guardian-Trilogie** abgeschlossen, der Avatar wird also doch noch den verhaßten Widerling beseitigen. Auch die Moral wird wieder hochgehalten, die alten acht Tugenden aus Ultima IV treten in den Vordergrund. Technisch ist aber kein Rückschritt geplant, die isometrische Perspektive aus Pagan stellt den Standard dar. Um auch Objekte im toten Winkel zu plazieren oder aufzuheben, soll man jedoch die Möglichkeit bekommen, die Kameraeinstellung relativ frei selbst zu wählen. Der Veröffentlichungstermin ist noch sehr vage, irgendwann ´97 soll es dann soweit sein. Momentan liegt das Augenmerk eben doch auf **Ultima Online.**


Ultima IX

GERÜCHTE

«?!»

*Die Lizenz von **Magic: The Gathering** wurde gleich zweimal verkauft, **MicroProse** versäumte es, sich die Rechte exklusiv zu sichern. Es wird also noch ein anderes Magic: The Gathering von **Acclaim** geben, das sich eher im Genre Strategie und Action bewegt.
*Softwarepiraterie im großen Stil: **SSI** hat den Programmcode von **Blizzards** Warcraft geknackt und damit War Wind programmiert. Sogar der anwenderfreundliche Editor wurde für die Erstellung der Szenarien ohne Erlaubnis mißbraucht. Am Ende mußten nur noch die Grafiken durch andere ersetzt und eine neue Story geschrieben werden.
*Nachdem **Raimond E. Feist** von **Sierra** zu **7th Level** gewechselt ist, um die Story für den Nachfolger von **Betrayal at Krondor** (Return to Krondor) zu liefern, versucht es Sierra auf eigene Faust. Der offizielle Nachfolger heißt demnach **Betrayal in Antara**, der selbstverständlich nicht mehr in Feists Fantasywelt Midkemia spielen wird. Was dabei herauskommt, bleibt noch abzuwarten.

IM HEFT

Spielend gewinnen!

Einen Simulations-Joystick stellt **AB Union** mit dem **Alfa Commander Pro** vor. Das solide verarbeitete Gerät bietet neben einem Coolie-Hat Extra-Regler für Höhen- und Seitenruder-Kontrolle und frei programmierbare Extra-Knöpfe, die kinderleicht mit dem mitgelieferten Programm auf Ihre Lieblings-Sim eingestellt werden können. Der Stick liegt exzellent in der Hand und kann sich problemlos mit der Konkurrenz von **Thrustmaster** oder **Logitech** messen. Einfach genial ist auch der Joystickumschalter **AlfaTwin** aus gleichem Hause. Für nur rund DM 40,- erhalten Sie einen intelligenten **Joystick-Adapter für zwei Spieler**. Durch ein extralanges Kabel wird das lästige Herumkriechen hinter dem PC, um z. B. den Sim-Prügel gegen ein PC-Pad zu tauschen, überflüssig. Der AlfaTwin registriert im Ein-Spieler-Modus automatisch, welchen Stick Sie gerade benutzen möchten. Kurzum: hervorragende Bedienbarkeit, ein Preis-Leistungs-Verhältnis der Spitzenklasse und perfekte Funktionalität zeichnen den AlfaTwin aus und machen ihn für PC-Spieler beinahe unentbehrlich.
Info: AB Union, Lise-Meitner-Str. 1, 85716 Unterschleißheim.



Neue Version



In einigen Punkten verbessert präsentiert **TerraTec** das **Soundsystem Gold 16/96**. Herumgefeilt wurde an den nun hervorragenden Plug&Play-Eigenschaften und an der Audio-Leistung. Ein spezieller V-Space 3D-Algorithmus sorgt für eine gesonderte Klangregelung des Baß- und Höhenanteils und eine Verbreiterung des Stereosignals. Unter DOS bietet das Soundsystem volle Kompatibilität zum AdLib- und Soundblaster Pro-Standard. Durch eine MPU 401-Schnittstelle kann auch zum Wavetable-System aufgerüstet werden. Passive Lautsprecher und die Softwarepakete MusicStation und CircleElements SE gehören zum Lieferumfang der Karte, die im Handel rund DM 200,- kosten soll. Eine billigere SE-Variante ohne Zubehör und Software schlägt nur mit DM 149,- zu Buche.
Info: TerraTec, Steyler Straße 75, 41334 Nettetal.

Für Onliner



Die **Connect Service Riedlbauer** GmbH bietet das neue **ISDN-Modem ZyXEL Omni TA128** zum Preis von DM 738,- an. Das Gerät der Spitzenklasse verarbeitet alle bekannten Protokolle und erreicht Übertragungsraten von bis zu 460 kbit/s. Ebenfalls im Angebot: ein **ISDN-Mehrfachstecker** mit 10 Meter langem Kabel zur Selbstinstallation von bis zu sieben ISDN-Endgeräten zum Preis von DM 49,-.
Info: Connect Service Riedlbauer, Bischofstr. 82/89, 47809 Krefeld.

Thrustmasters Neue

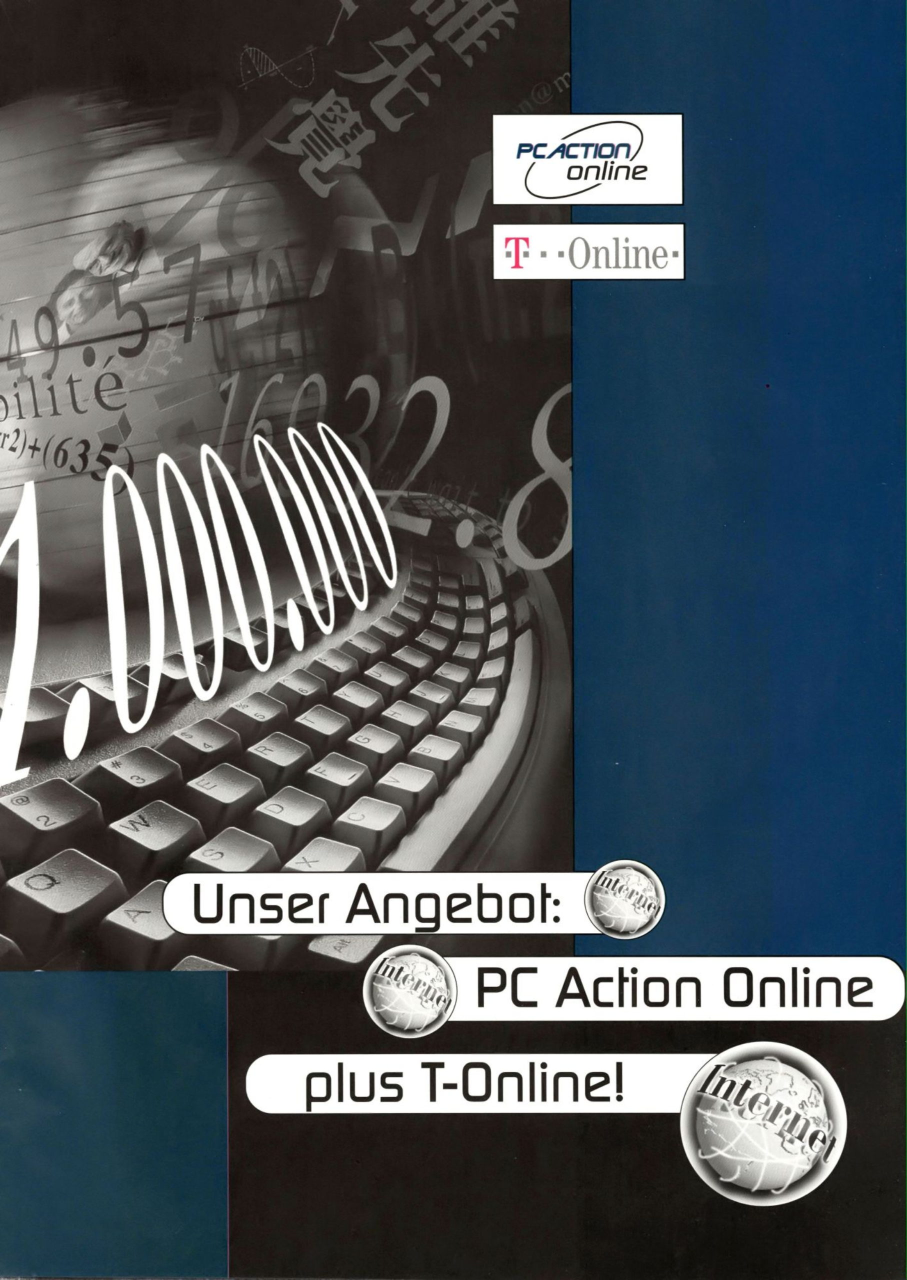
Gleich vier neue Eingabegeräte stellte **Thrustmaster** auf der E3 vor. Unnötig zu erwähnen, daß alle Produkte hervorragend verarbeitet sind und zugleich zum Teuersten gehören, mit dem moderne Spiele heute zu steuern sind. Der **F-22 PRO** (ca. DM 270,-) ist ein klassischer Joystick für Flugsimulationen mit Coolie-Hat und vier frei programmierbaren Feuerknöpfen. Das Gehäuse besteht aus schwerem Metall und bleibt auch im hitzigsten Gefecht absolut standhaft. Das **Phaser Pad** (ca. DM 100,-) erinnert an den Game Controller der Sony PlayStation und eignet sich besonders für Sport- und Action-Spiele. Autofeuer-Option und frei belegbare Knöpfe sind obligatorisch. An Freunde von Renn-Simulationen richten sich das Lenkrad-System **Grand Prix 1** (ca. DM 150,-) und die Pedal-Kombination **RCS PRO** (ca. DM 200,-). Alle Produkte sind untereinander kompatibel und unterstützen auch das Weapon-Control-System des gleichen Herstellers.
Info: Internet: `http://www.thrustmaster.com`



VON LINKS NACH RECHTS: DER F-22 PRO, PHAZER PAD, GRAND PRIX I UND DAS PEDALSYSTEM RCS PRO.

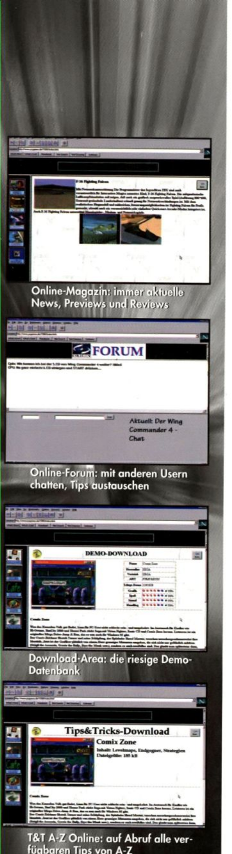
3D-Stick

Dynamics designte den PC-Joystick **3DEE** aus der **Competition Pro-Reihe** speziell für 3D- und Virtual Reality-Software. Neuartig ist die Integration einer dritten Achse, die durch das Hoch- und Herunterziehen des Joystick-Schaftes aktiviert wird und beispielsweise für Sink- und Steigflug in Spielen wie Descent 2 genutzt werden könnte. Über die Windows 95-Treibersoftware ist der Joystick samt **Coolie-Hat und acht Feuertasten** frei programmierbar. Durch die rotationsfähige Zusatzkonsole zeichnet sich der Competition Pro 3DEE durch solide Standfestigkeit aus und ist sowohl für Links- als auch für Rechtshänder geeignet.
Info: Dynamics, Friedensallee 35, 22765 Hamburg


PC ACTION online
T··Online·
1.000.000
Unser Angebot:
PC Action Online
plus T-Online!
Internet

PC ACTION Online

http://www.pcaction.de


Online-Magazin: immer aktuelle News, Previews und Reviews

Online-Forum: mit anderen Usern chatten, Tips austauschen

Download-Area: die riesige Demo-Datenbank

T&T A-Z Online: auf Abruf alle verfügbaren Tips von A-Z

Das Online-Magazin

Hier finden Sie News, Previews und Reviews zu den brandaktuellen Spielen - oft schon mehrere Tage, bevor PC ACTION im Handel erscheint. Die neuesten Screenshots, Hintergrund-Informationen und Tests - mit PC ACTION online sind Sie täglich up-to-date.

Das Online-Forum

Im Online-Forum chatten Sie mit Rainer, holen sich Tips&Tricks von anderen Usern, besuchen das „Multiplayer´s Inn", um Modem-Spielgegner zu finden, nehmen an Competitions teil oder unterhalten sich direkt mit den Spieleherstellern.

Download-Area

Sie wollen die neuesten Demos, Bugfixes oder Updates? Sie suchen zusätzliche Levels, Cheats oder Erweiterungen zu Spielen? In der „Download-Area" gibt es alles, übersichtlich sortiert und sofort abrufbereit.

T&T A-Z Online

In unserer Tips&Tricks-Datenbank finden Sie Kurztips, Cheats und Komplettlösungen zu allen aktuellen Spielen und zu Spieleklassikern. Wenn Sie zukünftig in einem Rollenspiel, einem Adventure, einer Simulation oder einem Action-Spiel nicht weiterkommen, über PC ACTION online haben Sie die Lösung in Sekunden.

Action Park*

Über diesen Premium-Dienst bieten wir Ihnen echte Multiplayer-Spiele - online. Ob Sie mit bis zu 50 anderen Spielern um die Fußballmeisterschaft kämpfen, mit Dutzenden von Rittern, Elfen oder Zauberern in Dungeons steigen oder live an der Börse spekulieren - mit PC ACTION online erleben Sie Spielen anders. Aufregender. Interessanter. Interaktiver. Und jeden Monat kommen neue Spiele dazu!

* zum Start von PC ACTION online sind noch nicht alle Spiele verfügbar

PC ACTION online - die ganze Welt der PC-Spiele - kostenlos!

T-Online

Ihr Internet-Zugang - bundesweit zum Citytarif

PC ACTION bietet Ihnen jetzt in Zusammenarbeit mit 1&1 Direkt GmbH den Internet-Zugang zum Ortstarif. Schon über 1.000.000 User nutzen T-Online, den Online-Dienst, der einfach alles kann: Internet, Btx, Btx plus und eMail.

Mit T-Online erhalten Sie Zugang zu PC ACTION online und allen anderen Internet-Angeboten. Homebanking mit Btx und der bundesweite Zugang zum günstigen Citytarif - auch per ISDN- sind dabei das starke Plus gegenüber anderen Online-Diensten.

Und das sind die Möglichkeiten mit T-Online im Detail:

Btx/Btx plus

Mit Btx/Btx plus erledigen Sie Ihre Bankgeschäfte bequem vom Schreibtisch aus, Sie buchen Flüge, rufen die Flugpläne von Lufthansa und die Fahrpläne der Deutschen Bahn ab, rufen topaktuelle Last-Minute-Angebote ab und vieles mehr.

- über 5.000 deutschsprachige Angebote
- Homebanking bei über 3.000 Instituten
- jetzt in neuer Multimedia-Qualität
- bundesweit mit 14.400 bit/s

Internet

Kommen Sie ins Internet, und Sie können sich vor kostenloser Software kaum mehr retten. Ob über PC ACTION online oder einen anderen Dienst, Sie erhalten immer die neuesten Demoprogramme, PD- und Sharewareversionen, Updates, Bugfixes, Treiber aktueller Software und vieles mehr. Über das weltweite Internet können Sie jede vorstell-bare Information abrufen, Sie verschaffen sich direkten Zugang zu renommierten Universitäten, Bibliotheken, Museen, Zeitschriften und Daten-banken.

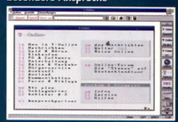
- weltweite Kommunikation mit über 30 Millionen Internet-Usern
- Zugangsknoten von jedem Anschluß in Deutschland zum Ortstarif erreichbar
- ohne Aufpreis: Internet sogar mit ISDN nutzbar

eMail

Mit eMail erhalten Sie Ihren persönlichen PC-Briefkasten. Sie können aber nicht nur Briefe versenden oder empfangen, sondern auch Sprache, Bilder und Videosequenzen.

- in Sekundenschnelle Mitteilungen in die ganze Welt verschicken!
- jedes Dokument kann vom Empfänger direkt weiterverarbeitet werden
- keine langen Postwege mehr!

Btx plus: der Premiumdienst für besondere Ansprüche



Btx: über 5.000 deutschsprachige Angebote ab 2 Pfg./ Min.



Internet: alle denkbaren Informationen per Knopfdruck

Ihr Dankeschön: Ein Online-Paket zum Einstieg bei T-Online - gratis!

Online-Paket

- **„Netscape-Navigator"** für den schnellen Internet-Zugang
- **„T-Online-Decoder"** für Btx und Btx plus
- **„Intern@t Guide"** - alles über das globale Netz, die wichtigsten Dienste u.v.m.
- **„PC ACTION Pack"** - drei starke Spiele auf CD-ROM

Zusätzlich übernimmt 1&1 für Sie die Zugangskosten zu T-Online, die normalerweise einmalig DM 50,- betragen.

Die Kosten von T-Online sind das überzeugendste Argument:

Grundentgelt pro Monat: nur DM 8,-

T-Online-Zeittakt
täglich*) von 18.00 - 8.00 Uhr
2 Pfennige pro Minute

*) auch an Wochenenden und Feiertagen!

T-Online-Zeittakt
werktags von 8.00 - 18.00 Uhr
6 Pfennige pro Minute

Sensationell günstig ist auch die Nutzung: nur mit T-Online können Sie sich bundesweit zum Citytarif einwählen! **Keine Zusatzkosten für eMail, für Internet nur zusätzlich 5 Pfennige pro Minute!** Bei Btx plus erhöht sich der angeg. Zeittakt um 7 Pfennige pro Minute.

So einfach ist Ihr Zugang zu T-Online:

1. Heute anmelden, schon in wenigen Tagen erhalten Sie Ihr Online-Paket.

2. Einfache Installation! In der beigefügten Installationsanleitung wird einfach, Schritt für Schritt erklärt, wie´s geht - **eine Sache von Minuten!**

3. Ihre persönliche Zugangskennung erhalten Sie innerhalb weniger Tage per Einschreiben von der Deutschen Telekom.

Nur einer von vielen Diensten: der DB-Fahrplan auf Btx

eMail: Briefe, Bilder, Sounds verschicken - in Sekunden



Homebanking: über 3.000 Institute mit T-Online erreichen

Die gute Nachricht für Noch-Nicht-Modembesitzer:

I & I-Modems zu günstigen Komplettpreisen!

Modem Speedster 14.400 nur DM 129,-
inkl. kompletter T-Online, Fax- und Kommunikations-Software
Leistungsdaten: Übertragungsgeschwindigkeit bis 14.400 bit/s, mit Datenkompression sogar bis 57.600 bit/s, inkl. Fax-Funktion. Best. Nr. Windows: 8413

Modem Skyconnect 28.800 nur DM 249,-
inkl. kompletter T-Online, Fax- und Kommunikations-Software
Leistungsdaten: Übertragungsgeschwindigkeit bis 28.800 bit/s, mit Datenkompression sogar bis 115.200 bit/s, inkl. Fax-Funktion. Best. Nr. Windows: 8414



DIE ETWAS ANDERE HITPARADE

ALAAAARM! Vor diesem Kerl sollte man sich in acht nehmen: Ihr Quake-Gegner im Multiplayer-Spiel.

BOOOOOM! Die schönsten Explosionen der Welt bietet unbestrittenermaßen Bitmap Brothers´ Z.

COOL! Kent ist der schräge Charakter in einem der verdrehtesten und innovativsten Adventures des Jahres: Normality.

RESPEKT! Mit der Queen höchstpersönlich schwingt sich Ascon in den Thronsaal der Wirtschaftssimulationen.

HEXKUNST! Tonnenschwere Mechs wie Zinnsoldaten herumschieben ist ein Heidenspaß.

DANEBEN Toshinden! Dabei hat Sega schon gezeigt, wie erstklassige Konvertierungen moderner 32 Bit-Konsolenspiele am PC aussehen können.

SPARSAM! Mit den dürftigen Manager-Optionen in Onside Soccer würde selbst Uli Hoeneß keinen millionenschweren Verein aufbauen können.



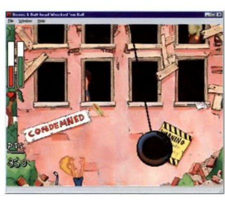
PLATT! Texturen, Shadings, Lichtquellen werden in Flight einfach ignoriert.

PEINLICH! Einen mehr als fragwürdigen Miss-Wahl-Auftritt haben die AVI-Mädels in Ms Metavorce.



WO DENN? Das ist die meistgestellte Frage während des Spielens von Herzblut. Wo bitte ist denn mein Raumschiff? Spritekünstler am Werk.

Beavis and Butthead, Teil 2

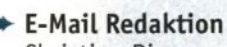




IM BURGER-RESTAURANT KÖNNEN SIE SICH FÜR DAS "SCHÖNE NACHO-SPIEL" ANSTELLEN.

Wer kennt sie nicht, die Chaos-Buben des Musikkanals **MTV**. Mit **Little Thingies** präsentiert **Viacom New Media** das zweite Computerspiel zu Beavis and Butthead nach **Virtual Stupidity**. Alle bekannten Nervereien der Fernseh-Stars können in Little Thingies am eigenen Leib „erlebt" werden. Dazu gehören so sinnvolle Quests wie Luftgitarre spielen, Zielspucken, Insekten-Gerechtigkeit und das schöne Nacho-Spiel. Little Thingies wird im **Oktober** für **Windows 95** erscheinen und ist das erste Produkt einer neuen Low-Price-Reihe von Viacom. Alle Episoden des Geschicklichkeits-Tests sind frei anwählbar, dabei beglückt Sie der englische Original-Sprecher mit seinen fachgerechten Kommentaren. Der Pressetext konnte freilich schon begeistern: „In einem Universum jenseits von Gut und Böse. In einer Welt voller Gefahren sind Sie das letzte Fanal göttlicher Erleuchtung." Na bitte!

Info: Viacom New Media, Stützeläckerweg 12-15, 60489 Frankfurt/M.



PC ACTION

Unser Service



- **Abonnement-Betreuung**
  Für Abo-Bestellungen und Fragen zum Abonnement. **Nicht bei technischen oder Tips & Tricks-Fragen.**
  09 11 - 5 32 51 79
- **E-Mail Redaktion**
  Christian Bigge:
  cnbigge@pcaction.de
  Christian Müller:
  cnmueller@pcaction.de
  Alexander Geltenpoth
  argeltenpoth@pcaction.de
- **Internet-Homepage**
  http://www.pcaction.de
- **Leserbriefe**
  Computec Verlag
  PC Action Leserbriefe
  Isarstraße 32-34
  90451 Nürnberg
  siehe auch E-Mail
- **Leserservice**
  Computec Verlag
  Leserservice
  Isarstraße 32-34
  90451 Nürnberg
- **PC Action CD-ROM**
  siehe Reklamationen
- **Programmeinsendungen**
  Computec Verlag
  PC Action Software
  Isarstraße 32-34
  90451 Nürnberg
- **Reklamationen**
  Astat Media GmbH
  Am Steinacher Kreuz 22
  90427 Nürnberg
- **Reklamationshotline**
  Mo. - Fr. 14 - 18 Uhr
  09 11 - 30 50 30
- **Tips & Tricks**
  Computec Verlag
  PC Action T&T
  Isarstraße 32-34
  90451 Nürnberg
  oder per E-Mail



News Splitter

◆ Das groß angekündigte und schon in der PC Action 6/96 mit 78% getestete **Gender Wars** von **SCI** wird von **Softgold** in Deutschland aufgrund moralischer Bedenken **nicht vertrieben**. Verständlich, denn im späteren Verlauf des Spiels gehören sogar Säuglinge zu den Opfern des blutrünstigen Action-Titels. ◆ **Radio Groove** in Dortmund bespricht jeden zweiten Montag des Monats um 20.04 Uhr Neuerscheinungen aus dem PC- und Videospielebereich. Die Sendung namens **Vollgas** wird über **Antenne Unna** (FM 104,4) ausgestrahlt. ◆ Das bereits preisgekrönte Echtzeit-Strategie-Spiel **Warcraft II** von **Blizzard** wurde in Cannes zur **„Best Software in Europe 1996"** gekürt. Den zweiten und dritten Platz belegten **TFX Eurofighter** und **Worms**, die ebenfalls von **Bomico** vertrieben werden. ◆ **Battle Ground Ardennes** wird ins **Deutsche** übersetzt und zur **Deluxe-Version** aufgepeppt; die Auslieferung beginnt Anfang August. ◆ **Von Iona Software** kommen über **Softgold** 13 **multimediale Lernsoftware**-Titel in Deutsch für je DM 49,- auf den Markt. Zu den Produkten gehören Denkspiele Teil 1 - 3, Millie entdeckt die Zahlenwelt, Sammy entdeckt die Wissenschaft, Trudi entdeckt Ort und Zeit, Bailey entdeckt die Welt der Bücher, Spiele der Welt, Die Geschichtswerkstatt deluxe, Im Regenwald des Amazonas und Odell Down Under. ◆ Neu von **Softgold:** Der Edutainment-Titel **Ein kleines Stück Garten** erklärt anschaulich die ökologischen Zusammenhänge (DM 79,95); **Des Kaisers neue Kleider** ist ein interaktives **Märchenbuch** zum gleichnamigen Märchen von H. C. **Andersen** (DM 49,95); **Papieropolis** ist eine Anleitung zum Bau von über 600 verschiedenen **Papierspielzeugen** aus 18 Kategorien (DM 69,95). Eine Mischung aus Comic und Edutainment ist **Zeit für die Schule, Snoopy!** (DM 69,95); ein weiteres interaktives **Märchen** für Win95 kommt mit **Hänsel & Gretel** (DM 69,95). ◆ **TopWare** ist neuer Hauptsponsor des **SV Waldhof-Mannheim 07**; Begründung dieser Werbemaßnahme: „... TopWare bedient mit seinen Produkten nicht den elitären und oft überteuerten Softwarebereich, sondern den Konsumentenmarkt..." ◆ Neu von **Topware**: das Äquivalent zu D-Info erscheint jetzt auch in Österreich; **A-Info** enthält Telefonnummern und Adressen mit Suchfunktion (DM 39,-); das Ballerspiel **Prototype** wird zweitvermarktet und kostet nur noch DM 39,95; **American Motorcycles** beschreibt zahlreiche amerikanische Motorräder mit Abbildungen und ermöglicht Zugriff auf Infomaterial aus der Szene (DM 49,95); **Typer Personal & Professional** ermöglicht den Zugriff auf mehrere dreidimensionale Schriften, Grafik-Tools und neue Fonts (DM 29,95; Profi-Ver.: DM 49,95); ein elektronisches **Postleitzahlenbuch** erscheint mit **D-PLZ** für DM 9,95.

Für Eisenbahner



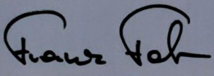
Bahn-Fans gibt es mehr als genug. Wenn Sie wieder einmal Ihre Modelleisenbahn auf den neuesten Stand bringen wollen oder einfach nur gern „auf der Schiene" durch die Lande ziehen, sollten Sie einen Blick auf **Fun Train**, das elektronische Kursbuch der **Burda Multimedia Studios** riskieren. Neben allen aktuellen Zugverbindungen finden sich auf der CD-ROM Informationen zu über 30.000 Bahnhöfen, 160.000 Zügen und Umsteigezeiten für Auslandsverbindungen in 13 europäische Länder. Unter der Rubrik „Events" können Sie sich aus den Bereichen Theater, Musical, Klassik, Rock und Pop, Sport sowie City-Reisen Ihren persönlichen Kurzurlaub zusammenstellen. Fun Train ist ab sofort zum Preis von **DM 29,90** über alle DB-Bahnhöfe und im Zeitschriftenhandel zu beziehen.

Info: Burda GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München

ECHT A

Auch professionelle Formel 1-Piloten wie Heinz-Harald Frentzen haben ihr fahrerisches Können im harten Training erworben. Dank großer Fahrpraxis beherrschen sie ihr PS-starkes Sportgerät in den meisten Extremsituationen und reagieren instinktiv richtig bei auftretenden Gefahren.

Damit auch Sie im täglichen Straßenverkehr sicherer werden, lädt Software 2000 Sie ein zu einem Intensivkurs im Fahrsicherheitszentrum Nürburgring. Hier üben Sie unter der Anleitung von erfahrenen Instruktoren optimale Brems- und Lenktechniken und das richtige Reagieren bei Aquaplaning und Glatteis. Lernen Sie auf der modernsten Schulungsstrecke Europas die Möglichkeiten und Grenzen Ihres Fahrzeugs kennen und werden Sie zum souveränen Teilnehmer im Straßenverkehr.



Franz Fabian, Geschäftsführer Fahrsicherheitszentrum Nürburgring



Kreisbahn

Handlingkurs

Wechselkurve

FRAGE:

Für welchen Formel 1-Rennstall fährt Heinz-Harald Frentzen in der diesjährigen Saison?

PC ACTION

F1 Manager 96

SOFTWARE 2000



ABGEFAHR'N!

UND DAS GIBT'S ZU GEWINNEN:

1. Preis

Ein Intensivkurs im Fahrsicherheitszentrum Nürburgring für vier Personen.

Der Gewinner nimmt mit drei Personen seiner Wahl an einem eintägigen Fahrsicherheits-Training auf der traditionsreichsten Rennstrecke Deutschlands teil. Bestandteil des Preises ist weiterhin die Übernachtung der vier Teilnehmer vor Ort.

2. Preis

Ein Software 2000-Spiele-Abonnement 1996

Der Gewinner erhält alle in diesem Jahr noch erscheinenden PC-Spiele von Software 2000, inklusive dem „F1-Manager".

3. Preis

Eine handsignierte F1-Basecap von Heinz-Harald Frentzen und ein PC-Spiel „F1-Manager".

Richtige Antwort per Post an: PC Action • - F1-Manager - • Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg



Medienagentur Fichtner & Meyer, München

„Nie zuvor gab es einen schöneren Grund, auf Windows 95 umzusteigen (...) eines der derzeit spektakulärsten Entwicklungs-Projekte.“

Petra Maueröder, PC Games 7/96

„Blizzards nächster Hit! (...) Unser erster Eindruck bestätigte die Annahme, daß der Name Blizzard auch weiterhin für Qualität bürgen wird.“

PowerPlay 5/96

„Teuflisch gut (...) der nächste Fantasy-Hammer (...) so abwechslungsreich, daß wiederholter Spielgenuß garantiert bleibt.“

Alexander Geltenpoth, PC Action 6/96

„Schön und düster.“

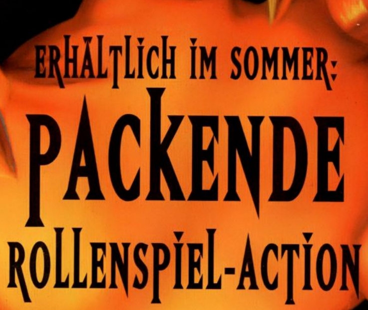
Jörg Langer, PC Player 6/96



- Multiplayer-Spannung beim Erkunden von Dungeons mit- und gegeneinander
- Spielen Sie direkt über das Internet
- Zufallsgenerierte Unterwelt-Labyrinthe in bestechender SVGA-Grafik
- Speziell für Windows 95 entwickelt

Stärke, Intellekt und Zauberkraft – drei unabdingbare Voraussetzungen, wenn Sie es mit Diablo aufnehmen wollen, dem personifizierten Inbegriff des Bösen. Doch bevor Sie ihm gegenüberstehen können, haben Sie erst einmal eine finstere Unterwelt zu durchqueren, wo Ihnen sprichwörtlich die Hölle heiß gemacht wird!


DIABLO
™


ERHÄLTLICH IM SOMMER:
PACKENDE
ROLLENSPIEL-ACTION

Gewinnspiel Warcraft 2

LEVEL-DESIGN-WETTBEWERB

Sie sind fasziniert von Warcraft 2? Sie haben womöglich bereits die 24 neuen Levels des Expansion-Sets durchgearbeitet und immer noch nicht genug? Warum designen Sie dann nicht eigene Missionen und gewinnen dabei sogar noch einen unserer phantastischen Preise?

DAS KÖNNEN SIE GEWINNEN:

1. PREIS:

EINEN PC DER SUPERLATIVE:



Gateway Pentium 166 MHz • 16 MB EDO RAM
6fach CD-ROM • 1,6 GB enhanced IDE-Festplatte
2 MB Grafikkarte • 15"-Monitor • Windows 95

2. PREIS:

Schluß mit vollen Festplatten:

EINEN SONY CD-ROM-BRENNER wartet auf Sie

Spressa 9411 S – 4x Lesen, 2x Schreiben
250 ms Zugriffszeit + Software Corel CD Creator

3. PREIS:

Sound vom Feinsten:

EIN PAAR SUPER-AKTIVBOXEN von Sony

SRS-PC 300 D – 15 Watt Subwoofer-System
zwei Audio-Eingänge – Eingangswähler



4. - 50. PREIS:

Die 50 besten Levels werden auf der PC Action Cover-CD-ROM veröffentlicht. Jeder Designer, der sein Werk dort wiederfindet, bekommt zudem ein Exemplar des neuen Blizzard-Hits Diablo.

Natürlich erhalten auch die drei Erstplazierten ein Diablo.

Einsendeschluß für Ihre Missionen ist der 01. 09. 1996.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden durch eine gemeinsame Jury der PC Action-Redaktion und Blizzard-Mitarbeitern ermittelt.

Tips für fesselnde Ein-Spieler-Levels:

1. Computergegner in mehrere Völker/Clans aufteilen
Abwechslungsreiche Szenarien entstehen, wenn verschiedene Feinde dem menschlichen Spieler das Leben schwermachen. Zwar verbünden sich sämtliche computergesteuerten „Spieler" aller Farben automatisch gegen den vom Menschen gesteuerten Spieler, aber für jede Partei kann man eine eigene Verhaltensvorgabe einstellen, z. B. „Luftangriff" oder „Seeangriff". Stellt man zum Beispiel ein Volk mitsamt Drachenhorst auf eine einsame Insel und viel Gold zum Abbauen, erlaubt ihm aber nur Luftangriffe, dann führt es von seiner Insel aus ständige Flugattacken, bis es keine Ressourcen mehr hat oder besiegt ist. Statt einer Insel kann man auch einfach den/die Drachenhorst/e hinter einer massiven Felswand einbunkern - gleicher Effekt, macht es aber dem Spieler noch schwerer, diese zu zerstören (erfordert unzählige Demolierzwerge oder eben gewagte Luftangriffe).

2. Erringen der Seehoheit erforderlich machen
Ein wichtiges Spielelement von Warcraft 2 ist die Seeschlacht. Damit dieses nicht zu kurz kommt, sollte man beim Level-Design entsprechender Karten die Festung des Computers so gestalten, daß es mit Luftangriffen allein nicht getan ist. Stellt man z. B. genügend Wachtürme (wirken gegen Lufteinheiten, im Gegensatz zu den Kanonentürmen) auf, tun sich angreifende Drachen schwer, so daß diese erst auf dem Landweg mit Katapulten oder diversen Zaubersprüchen besiegt werden können. Ist dann noch die Küste entsprechend gesichert (Türme, Katapulte) und steht zwischen dem Angreifer und der Küste eine mächtige gegnerische Armada, kommt der Seeschlacht eine entscheidende Bedeutung zu.

3. Computer nicht mit Schutzwällen überfordern
Die KI (Künstliche Intelligenz) von Warcraft 2 ist nicht darauf ausgelegt, daß der Computer von sich aus entscheidet, wann er einen Schutzwall des Gegners eher angreifen sollte oder ob es besser wäre, darum herumzulaufen. Beim Erstellen von Karten ist es also wichtig, Schutzwälle möglichst nur dem Computergegner zum Schutz zu bauen oder im Bereich der vom Spieler gesteuerten Armee nur so zu errichten, daß der Computer trotzdem noch gut angreifen kann.

4. Befreiungseinheiten schaffen Überraschungseffekte
In einigen Warcraft 2-Missionen (sowie in den meisten des Expansion-Sets) kommt es darauf an, seine eigenen Truppen durch andere zu verstärken, indem man sie zuerst findet und „rettet". Oft muß man sich erst den Weg zu solchen Einheiten mit der eingestellten Verhaltensweise „Befreiung(passiv)" mühevoll bahnen und dabei manchmal mit einer gewissen Menge Starteinheiten (ohne Arbeiter) auskommen. Eine ganz interessante Variante ist es, eine Kriegspartei der Sorte „Befreiung(aktiv)" zu schaffen, deren Rathaus aber fest in Felsen eingemauert ist; dadurch, daß man das dann nicht einnehmen kann, bekommt man nicht die Kontrolle über die Einheiten, jedoch stehen einem diese dann in der Schlacht zur Seite. Dies gibt einem das Gefühl, von einem anderen „Phantomspieler" unterstützt werden.

5. Kampf um Ressourcen
Durch Begrenzung von Gold, Öl und Holz an den entscheidenden Stellen kann man Konflikte heraufbeschwören, bei denen der „echte" Spieler gegen den Computer um die schnellere und bessere Ausbeutung von Goldminen, Wäldern und Ölquellen „streiten" muß. Solche Elemente in Levels einzubauen, erfordert aber viel Fingerspitzengefühl beim „Play Balancing", der Abstimmung des Schwierigkeitsgrades. Denn der Computer baut sehr effizient und schnell seine Infrastruktur auf, so daß er unter gleichen Startvoraussetzungen der Mehrzahl der menschlichen Spieler zuvorkommt. Entscheidende Faktoren beim Aufbau von „strittigen" Ressourcen sind die Entfernung von der jeweiligen Basis zum Abbaugebiet, in der Nähe stehende militärische Einrichtungen sowie die Häufigkeit, in der der Computer Stoßtrupps auf die zivilen Einheiten der vom Menschen gesteuerten Seite vornimmt.

6. Haltbare Gebäude als Verzögerungselement
Man kann mit dem Editor nicht dem Computer sagen: „Greife mit diesem Todesritter erst nach 10 Minuten an". Einen ähnlichen Effekt kann man aber erzielen, indem man z. B. fernab der Basis des menschlichen Gegners solche Einheiten mit der Einstellung „aktiv" direkt neben gegnerischen Gebäuden oder z. B. auch Runensteinen postiert. Mit diesen sind diese dann meist einige Zeit beschäftigt; stürzt das jeweilige Gebäude ein, machen sie sich sofort auf die Suche nach dem nächsten Angriffsziel, also der Basis des menschlichen Gegners.

7. Wälder als Hindernis und Zeitfaktor
Auf „aktiv" gestellte Arbeiter bauen sofort auch das nächstliegende Holz ab. Auch hier sind gewisse Verzögerungen realisierbar. Befindet sich z. B. hinter einem größeren Wald die gegnerische Basis, eine Goldmine oder sonst etwas, was dem Spielverlauf eine Wende gibt, kann man die Zeit gegen den Spieler laufen lassen, denn früher oder später ist der Computergegner durch den Wald durch und findet die Mine.

8. Trickreiche Schneisen im Wald
In einigen Expansion-Set-Levels befinden sich Stellen, an denen man sich eine Menge Ärger (sprich: blutige Auseinandersetzungen mit dem Gegner) ersparen kann, wenn man gezielt an strategischen Punkten Schneisen in den Wald schlägt und sich so an bestimmte Stellen vorarbeitet. Oft ermöglicht es dies auch, von zwei Seiten anzugreifen. Wenn es sich in Ihren Level-Designs anbietet, bauen Sie auch vereinzelt solche „Holzwege" ein, denn das belohnt den trickreichen, strategisch denkenden Spieler. Jeder Level sollte auch ohne dies im Prinzip zu schaffen, aber dann eben wesentlich schwerer sein.

9. Bebaubare Flächen einschränken
Sowohl den vom Computer als auch den vom Menschen gesteuerten Kriegsparteien kann man eine Herausforderung geben, indem man an bestimmten Stellen nur begrenzt „Bauland" reserviert und um so mehr Wasser sowie einzelne Brachlandflächen vorsieht. Dies kann dazu dienen, die jeweilige Armee zum räumlichen Verteilen ihrer Gebäude zu zwingen. Außerdem kann man damit auch das sonst so beliebte Absichern der Basis mit Wachtürmen erschweren, denn auch die brauchen ihren Platz; bei einigen gut gemachten Levels reicht der Platz gerade für die (evtl. schon fertigen) Gebäude aus, aber für mehr als einen oder zwei Wachtürme ist kein Platz. Da die Wachtürme die kosteneffizienteste Defensivwaffe sind, ist so etwas eine echte Einschränkung und erzwingt manchmal eine andere Taktik.

10. „Ölkrise" als Bausperre für bestimmte Gebäude/Einheiten
Man kann zwar mit dem Editor nicht verhindern, daß bestimmte Einheiten bzw. Gebäude der Menschen oder Orcs verfügbar sind, aber mit einem einfachen Trick die tatsächliche Verwendung einschränken - wenn dies bei einem bestimmten Level-Design sinnvoll ist. Dazu setzt man auf Levels, bei denen nur begrenzt Öl vorhanden ist, die Menge des erforderlichen Öls für bestimmte Einheiten (z. B. Drachenhorst, Magier o.ä.) unvernünftig hoch (mehr als überhaupt da ist). Will man z. B. den Spieler (ob Mensch oder Computer) dazu zwingen, mit einer vorhandenen Zahl von Magiern auszukommen, gibt man ihm einige dieser Supereinheiten von Anfang an, macht aber das Erbauen weiterer unerschwinglich.

SO GEHT'S!

Blizzard Entertainment und PC Action rufen auf zum großen Level-Design-Wettbewerb. Entwerfen Sie Szenarien für den Ein-Spieler-Modus mit dem integrierten Editor von Warcraft 2. Senden Sie Ihren Level auf einer mit Ihrem Namen und Ihrer Anschrift versehenen Diskette an den:

PC ACTION
BLIZZARD ENTERTAINMENT

Computec Verlag
PC Action
Kennwort: Warcraft 2-Level-Wettbewerb
Isarstr. 32 -34
90451 Nürnberg


Und am achten Tag
ging er nach Sylt

Time Commando

SAVOIR JOUER



Erinnern Sie sich noch an Little Big Adventure? Das 3D-isometrische Action-Adventure von Adeline Software war eines der innovativsten Spiele des Jahres 1994. Der ganz große kommerzielle Erfolg blieb ihm jedoch versagt. Time Commando versucht sich wieder mit technischen Kabinettstückchen und einem neuartigen Spielprinzip.

Als Infogrames 1993 mit Alone in the Dark (AITD) für Furore sorgte, war Frédérik Raynal in der Programmier-Szene unbekannt und das Software-Haus Adeline noch gar nicht gegründet. Das gruselige H. P. Lovecraft-Adventure des jungen französischen Spiele-Designers versetzte den Spieler in eine mit festen Kameraperspektiven dargestellte, gezeichnete Umgebung, in der sich die Polygon-Spielfigur frei bewegen und mit anderen Polygon-Körpern (Lebewesen und Gegenständen) interagieren konnte. Kurz nach diesem riesigen Erfolg, der die Spielewelt aufhorchen ließ, trennte sich Raynal jedoch von Infogrames. Gerüchte besagen, daß man dort seine neuen Spielideen nicht verwirklichen und weiter auf das Alone in the Dark-System setzen wollte. Fakt ist, daß Infogrames zwei weitere AITD-Titel folgen ließ und Frédérik Raynal mit einigen anderen ehemaligen Infogrames-Programmierern noch 1993 eine eigene Firma gründete: Adeline Software. Im Dezember 1994 veröffentlichte dann das junge Team seinen ersten in Eigenregie entwickelten Titel, Little Big Adventure (LBA). Die skurrilen Abenteuer des Ellipsen-Helden Twinsen waren aufgrund der abwechslungsreichen SVGA-Darstellung, der realistischen Animationen und einer tollen Steuerung ein technisches Meisterwerk, das von der großen Spielergemeinde aber kaum beachtet wurde. 1996 soll sich mit Time Commando nun auch der große finanzielle Erfolg einstellen.

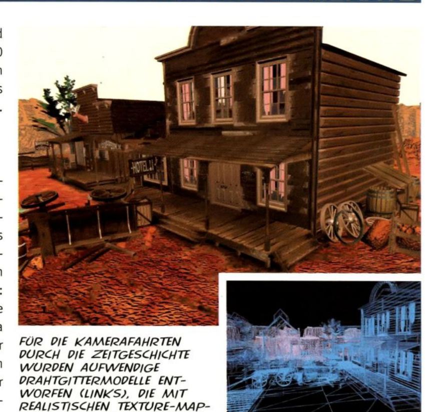
Militärische Menschheitsgeschichte

Wo amerikanische Spiele Glamour verbreiten, deutsche Spiele bodenständig wirken und englische Spiele gute Handwerkskunst zeigen, haben Entwicklungen aus Frankreich seit jeher Stil und Charme bewiesen. Und Time Comman-

do ist hier keine Ausnahme. Im Grunde könnte man bei Time Commando von einer High-Tech-Reminiszenz an den C64-Klassiker „The Last Ninja" sprechen. In einer geschickten Mischung aus Beat ´em Up, Shoot ´em Up und Adventure schickt Adeline den Spieler auf eine Zeitreise durch verschiedene Epochen der Menschheitsgeschichte und in die Zukunft (siehe „Die Hintergrundgeschichte" und „Das Historische Taktik-Center"). In den neun Szenarien mit je zwei bis drei Levels muß Zeitreise-Agent Stanley von Computerviren infizierte Speicherchips säubern. Denn Stanley befindet sich nicht wirklich in einer anderen Zeitepoche, sondern inmitten einer gigantischen Computersimulation, die als virtueller Truppenübungsplatz für das Militär geschaffen wurde. Auf der Suche nach den verseuchten Speichermodulen durchläuft er das komplette militärische Trainingsprogramm. In jedem der Szenarien trifft Stanley auf typische Zeitgenossen, die ihn entsprechend ihrer aggressiven Programmierung in Kampfsituationen bringen. Immer wieder muß er sich dem Kampfstil und den Waffen, beispielsweise im Alten Rom, dem Mittelalter oder dem Wilden Westen anpassen. Im Verlauf des Spiels erlernt man so die Handhabung von 45 Waffenarten, darunter Wurf-, Stich- und Schußwaffen, und trifft auf 80 verschiedene Gegner, wobei sich Stanley auch ohne Hilfsmittel als vorzüglicher Faustkämpfer erweist.

Grafische Echtzeit- und Vorberechnung

Time Commandos gesamte SVGA-Spielumgebung (640x480, optional VGA) ist vorberechnet, mit Texture-Mappings gerendert und als Kamerafahrt-Videoclip auf der CD-ROM abgelegt. Diese Clips werden über Knotenpunkte gesteuert: Kommt die Spielfigur an eine Schlüsselstelle, hält die Kamera inne, bis die Gegner besiegt oder kleine Rätsel gelöst sind. Danach bewegt sich der Blickwinkel der Kamera entsprechend der Vorwärtsbewegung der Spielfigur weiter. Alle Charaktere und benutzbaren Objekte sind jedoch dreidimensional gestaltet. Das heißt, sie liegen als Drahtgittermodelle vor, werden mit Gouraud-Shading in Echtzeit modelliert und können sich frei auf der Video-Oberfläche bewegen oder plaziert werden. Besonders fällt dabei auf, daß die Spielfiguren auch über eine Tiefenbewegung verfügen. Sie verändern ihre Größe in der Relation ihres Standpunkts zu dem der Kamera, werden also gezoomt. Besonders realistisch wirken die Charak-



FÜR DIE KAMERAFAHRTEN DURCH DIE ZEITGESCHICHTE WURDEN AUFWENDIGE DRAHTGITTERMODELLE ENTWORFEN (LINKS), DIE MIT REALISTISCHEN TEXTURE-MAPPINGS ÜBERZOGEN WURDEN.

ZEITPROBLEME

Jeder Level muß in einem bestimmten Zeitlimit absolviert werden, dessen Fortschritt mit einem Balken am oberen Bildschirmrand angezeigt wird.

Er zeigt den Grad der Virusverseuchung an. Unterwegs muß Stanley die über die Levels verteilten infizierten Speicherchips einsammeln.



Eine Anzeige am unteren Bildrand gibt an, wie viele Chips Stanley bereits in der Tasche hat.

Wird die Zeit knapp, kann man an einigen Terminals die gesammelten Chips desinfizieren und so die Virusinfektion verringern.



DIE ZEITREISEN

Time Commando verfügt über insgesamt neun Szenarien, unterteilt in jeweils zwei bis drei Levels. Bevor Sicherheitsagent Stanley dem mächtigen Virus in der Computerwelt gegenübersteht, muß er in acht virtuellen Zeitepochen die Speicherchips des HTC säubern.


Frühgeschichte

Die Vorzeit ist eine fremde Welt, in der es vor exotischen Tieren und gefährlichen Wilden wimmelt.


Römisches Reich

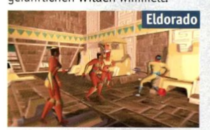
Im Alten Rom bekommt man es mit Legionären zu tun, bevor Gladiatorenkämpfe anstehen.


Japanisches Mittelalter

Im Japan des frühen Mittelalters herrschen mächtige Samurais mit ihren Ninja-Armeen.


Europäisches Mittelalter

Das mittelalterliche Europa lernt Stanley als schwerbewaffnete, gefährliche Trutzburg kennen.


Eldorado

In der Zeit der Conquistadoren begegnet Stanley nicht nur aggressiven Spaniern, sondern auch den wehrhaften Inkas.


Wilder Westen

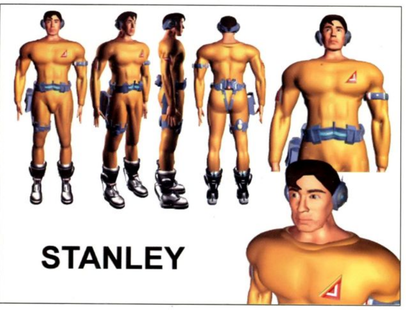
Im Wilden Westen der USA muß Stanley erstmals intensiven Gebrauch von Schußwaffen und Dynamit machen.


Moderne

Im 20. Jahrhundert herrscht ständig Krieg. Zwei Weltkriege und ein brodelndes Asien sind hier die Schauplätze.


Zukunft

High-Tech-Waffen, gefährliche Kampfroboter und düstere Gänge machen Stanley in der Zukunft schwer zu schaffen.



NICHT NUR DIE SPIELUMGEBUNG, SONDERN AUCH DIE CHARAKTERE WURDEN IN 3D-PROGRAMMEN AUS EINEM DRAHTGITTER-ENTWURF MODELLIERT.

tere auch durch den intensiven Einsatz von Lichteffekten. Mit den vorberechneten Videos wurden Lichtquellen kombiniert, die alle echtzeitberechneten Objekte je nach Position beleuchten. So entstehen die äußerst realistischen Eindrücke, wenn Stanley beispielsweise durch römische Säulenhallen spaziert oder vor dem Auge des Betrachters aus einem dunklen Raum ins Tageslicht tritt.

Ein besonderes Augenmerk richtete das Team um Frédérik Raynal auf die Animationen der Spielfiguren und die Steuerung, was ja zu den wesentlichen Qualitätsmerkmalen eines Actionspiels zählt. In der uns vorliegenden frühen Beta-Version zeigten sich zwar noch einige Clipping-Fehler (Clipping = Definition des Wechselspiels sichtbarer und verdeckter Elemente in einer 3D-Umgebung) und die Spielfiguren schienen manchmal über ihrer Standfläche zu „schweben“. Bei dem hohen technischen Standard der Adeline-Titel darf man aber davon ausgehen, daß dies bis zur Verkaufsversion noch behoben wird. Animation und Habitus des Hauptcharakters aber erzielen schon jetzt einen Aha-Effekt. Mit geschmeidigen Bewegungen, auch unter SVGA, gleitet Stanley über den Bildschirm, wobei die Darstellung auch bei schnellen Kampfbewegungen immer flüssig bleibt.

Abwechslungsreiches Gameplay

Gesteuert wird ausschließlich per Tastatur. Die Cursortasten sind in Kombination mit der Alt-Taste für Laufen, Springen und Sidesteps, in Verbindung mit der Strg-Taste für den Kampfmodus zuständig. Die Tastaturkombinationen sind eingängig. Schnell beherrscht man das Wechselspiel aus Bewegungen und Waffeneinsatz, um die auch in Gruppen auftauchenden Gegner sicher in Schach zu halten. Geht ein Gegner zu Boden, hinterläßt er seine Bewaffnung, die in Stanleys Inventar übergeht und nun ihrerseits benutzt werden kann. Natürlich muß Stanley auf seine Gesundheit achten. Über die Levels verstreute oder von den Besiegten zurückgelassene Energiequader frischen seinen Energiebalken immer wieder auf. Ständig muß man auf dem abenteuerlichen Weg durch die Zeitepochen auch nach den verseuchten Speicherchips Ausschau halten, die sich am Wegesrand oder in versteckten Ecken finden. Ein Zeitbalken am oberen Bildschirmrand zeigt den Grad der aktuellen Virus-Infektion und kann an bestimmten, im Level verteilten Terminals durch die gesammelten Chips wieder verringert werden. Der Schwierigkeitsgrad steigt von Szenario zu Szenario in vernünftigem Maße an. Die erreichten Sub-Levels werden dabei automatisch abgespeichert und können jederzeit wieder von vorne begonnen werden. Denn insbesondere im Umgang mit den Schußwaffen der modernen Zeitalter gehört schon allerhand Geschick dazu, sich zum Beispiel einer wild umherballernden Cowboy-Bande zu erwehren.

Die nächste Stufe des Plattformspiels?

Streng genommen handelt es sich bei Time Commando um ein herkömmliches Plattform-Spiel mit hohem Action-Anteil, das mit großem technischen Aufwand realisiert wurde. Ein Indiz hierfür ist der streng lineare Ablauf, der, hat man einmal alles absolviert, wenig Motivation bietet, das Spiel erneut in Angriff zu nehmen. Hin und wieder müssen Abgründe übersprungen werden, und am Ende jedes Levels wartet der genretypische Endgegner. Zu den herausragendsten Merkmalen von Time Commando scheint neben den gelungenen 3D-Effekten die große Vielfalt im Gameplay zu zählen. Es müssen

WAFFEN-HISTORIE

In jedem Szenario kann Stanley neben seinen Fäusten bis zu fünf verschiedene Waffen finden und deren Handhabung erlernen.







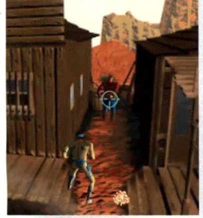


kleinere Rätsel gelöst (Türen öffnen, Geheimräume finden), der Umgang mit den unterschiedlichsten Waffen erlernt werden, man wird ständig mit neuem Gegnerverhalten konfrontiert und muß die Levels zudem noch unter dem Druck des Zeitlimits hinter sich bringen. Der Hintergrund einer Zeitreise-Story ist in dieser Hinsicht auch ein für Spiele-Designer dankbares Thema, kann man sich doch für die Ausgestaltung des Spiels aus dem enormen Fundus der Geschichte bedienen, was natürlich auch optisch keinerlei Langeweile aufkommen läßt. Mit all diesen Zutaten hat es Adeline wieder geschafft, ein völlig eigenständiges und fesselndes Spiel zu entwickeln, das man in dieser Form so noch nicht gesehen hat. Ein in den Tagen der Actionspiel-Clones und Multimedia-Adventures sicherlich dankenswerter Umstand.

Christian Müller

IM FADENKREUZ

Neben dem Faustkampf und Nahkampfwaffen muß Stanley in späteren Szenarien auch unterschiedliche Schußwaffen beherrschen. In diesem Spielmodus erinnert Time Commando etwas an Segas Spielautomat Virtua Cop. Während sich die Spielfigur im Nahkampf automatisch nach dem Standpunkt des Gegenübers ausrichtet, müssen die Schußwaffen per Tastatur auf das Ziel gerichtet werden. Ist es richtig im Visier, erscheint ein Fadenkreuz.

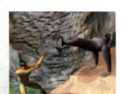




IN DER ZUKUNFT HANDHABT STANLEY LASERWAFFEN, IM WILDEN WESTEN REVOLVER UND FLINTEN. BEI EINEM SCHUSSWECHSEL MUSS MAN ABER IMMER IN BEWEGUNG BLEIBEN, UM NICHT SELBST ZUR ZIELSCHEIBE ZU GERATEN.

DIE GEGNER

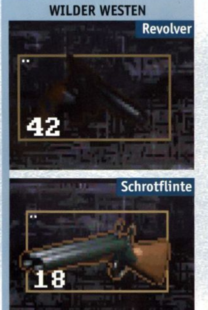
In Time Commando begegnet man 80 verschiedenen Gegnern, die sowohl gefährlich bewaffnete Menschen sein können als auch reißende Bestien aus dem Tierreich. Wir haben für die ersten fünf Szenarien je einen repräsentativen Normal- und Endgegner ausgesucht.

	GEGNER	LEVELBOSS
FRÜHGESCHICHTE		
RÖMISCHES REICH		
JAPANISCHES MITTELALTER		
EUROPÄISCHES MITTELALTER		
ELDORADO		

ELDORADO



WILDER WESTEN



MODERNE





ZUKUNFT





DAS ADELINE TEAM

1993 gründete Frédérik Raynal in Paris das französische Label Adeline. Raynal, der zuvor für Infogrames das erste Alone in the Dark-Spiel entwickelte, hatte neue Spielideen im Kopf. Gerüchten zufolge verließ er Infogrames, um ein Spiel ganz nach seinen eigenen Vorstellungen produzieren zu können. Als Ergebnis und erster Adeline-Titel erschien Ende 1994 Little Big Adventure, das in der Fachpresse Höchstwertungen einheimste, in Spielerkreisen jedoch nur einen Achtungserfolg erzielen konnte.



STOLZE 18 MITARBEITER ZÄHLT DAS JUNGE ADELINE TEAM BEREITS. IM VORDERGRUND: CHEF FREDERIK RAYNAL.

Alone in the Dark



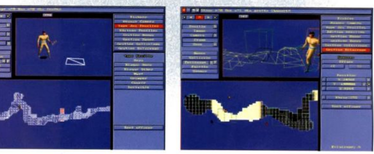
Little Big Adventure

PROGRAMMIER-EINBLICKE

Der Spielcharakter kann sich natürlich nicht völlig frei in den gerenderten Videoclips bewegen. In einem eigens erstellten Tool werden daher die Kamerafahrt und die sichtbaren Elemente wie Gebäude, Bäume oder Felswände in einer zweidimensionalen Karte definiert. Nun folgt die Festlegung der begehbaren Abschnitte, das Einsetzen von Items und die Plazierung von Gegnern oder Fallen in dem jeweiligen Level.







FASZINIERENDE ANIMATIONEN

Einen Großteil seiner Originalität bezieht Time Commando aus den erstaunlich lebensecht animierten Charakteren. Den Gegnern sieht man schon an ihrem Bewegungsverhalten an, wann der nächste Angriff erfolgen wird. Vor allem die Spielfigur reagiert dabei schnell und absolut flüssig auf jede Steuerungseingabe. In den Kampfsequenzen kommen so tolle Schlagkombinationen oder Ausweichmanöver zustande.



Der Säbelzahntiger, dem Stanley in der Frühgeschichte begegnet, attackiert mit blitzschnellen Vorwärtsbewegungen. Besonders hat uns das detaillierte Muster seines Fells gefallen.



Der Endgegner des ersten Szenarios ist ein riesiger Höhlenbär, der sich aufrichtet und mit seinen Pranken nach Stanley schlägt. Ihm ist am besten mit der gewaltigen Keule beizukommen.

ELECTRONIC ARTS

Strategie für Hartgesottene







SPACE HULK

Vengeance of the Blood Angels™

GAMES WORKSHOP



WINDOWS 95

DAS HISTORISCHE TAKTIK-CENTER



Irgendwann in der Zukunft plant die Europäische Föderation die Errichtung eines neuen militärischen Trainings-Zentrums. Dort sollen angehende Offiziere in virtuell erschaffenen Umgebungen unterschiedlichsten Kampfsituationen ausgesetzt werden. Verschiedene Rüstungsfirmen geben ihre Angebote ab, bevor der Entwicklungs- und Bau-Auftrag dem Otega-Konzern erteilt wird. So entsteht mit Hilfe von Otegas Time Blaster-Technik das „Historische Taktik-Center", kurz HTC, das zur Freude der Föderation ein großartiger Erfolg wird. Nach dem Prinzip der Tachyonen-Physik generiert das Time Blaster-System Zeitblasen, die die Zeit einfangen und beschleunigen können. Zudem verfügt Otega über die einzige Computer-Technologie, die in der Lage ist, ganze Welten zu simulieren und zugleich die unterschiedlichsten Situationen zu berechnen. Diese Prozessorleistung, kombiniert mit einer gewaltigen historischen Datenbank, macht das HTC zum mächtigsten Computer seiner Zeit.

Die Hintergrundgeschichte



In Otegas Spezial-Abteilung für Virus-Eliminierung (SAVE) beginnt der Arbeitstag des Zeitreise-Agenten Stanley. Seine heutige Auftragsliste ist jedoch leer, und Stanley entschließt sich, eine Runde seines Lieblingsspiels „Alone in the Big Adventure" zu zocken.



Währenddessen treffen Betty H und ihr für die Time Blaster-Entwicklung verantwortliches Team die letzten Vorbereitungen für die Übergabe des HTC an die Föderation. Doch ohne ihr Wissen hat einer der Mitbewerber, der SHAWN-Konzern, einen intelligenten Virus programmiert, um den Erfolg Otegas zunichtezumachen. Das HTC ist bereits infiziert. Gerade werden die letzten Systemchecks durchgeführt, als plötzlich der Hauptalarm ertönt: ZEITBLASE INSTABIL! PERSONAL EVAKUIEREN! Betty H ordnet an, das ganze System abzuschalten, doch zu spät.



Das HTC ist bereits außer Kontrolle. Die Zeitblase schwillt in gleißendem Licht immer weiter an...



Als Stanley gerade den 23. Level gemeistert hat, erreicht ihn die Alarm-Meldung, und er eilt zum HTC-Gebäude. Dort befindet sich bereits alles in heller Panik. Nachdem ihn der Sicherheitsdienst über die Situation in Kenntnis gesetzt hat, betritt Stanley die Time Blaster-Halle.



Er nähert sich vorsichtig der riesigen Lichtkugel, deren Oberfläche sich bei Berührung wie Wasser verhält. Als er seinen Arm hineintaucht, wird er unaufhaltsam in die Zeitblase gesogen...



Voraussichtlich:	486/66, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	VGA, SVGA/SB, General Midi
Multiplayer:	keine Multiplayer-Option
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Adeline/Electronic Arts
Erscheint:	Juli 1996

[X] Action [ ] Rätsel [ ] Strategie [ ] Wirtschaft

MEHR ÜBER NEUE SPIELE FINDEN SIE IN DER VORSCHAU



So schön kann Golf sein. Wie sich der Nachfolger von Links 386 pro schlägt, erfahren Sie aus unserer Vorschau.

Revolutions Nachschub für Adventure-Freaks.

Allein gegen die Fauna der Unterwelt, Core Designs Höhenflug.

Interactive Magics Antwort auf die Frage nach Gut und Böse.

Sega marschiert weiter und packt jetzt die Käfer aus!



Auf dieser Seite stellen wir Ihnen das Redaktionsteam der PC Action vor. Der Stammredaktion stehen spielerfahrene freie Redakteure zur Seite, die sich vornehmlich um die Erstellung unserer umfangreichen Tips & Tricks kümmern. Wenn Sie wissen wollen, mit wem Sie es zu tun haben, sollten Sie diese Seite genauer unter die Lupe nehmen.

Christian „Borussia" Bigge

Favoriten:

- NHL Hockey 94-96 - Check, Paß, Schuß, Tor! Einmalig!
- NBA Live 96 - I love this game!
- F1 Grandprix - Auf Wiedersehen, Damon!
- Pole Position - F1 Manager, Grand Prix Manager, siehe oben!
- BMH, Hattrick - Teamchef, Champions League, wir kommen!
- Indy 4 - das beste Adventure aller Zeiten?
- C&C Multiplayer - gib ihm Saures, Bruder!

Christian „Zeitgeist" Müller

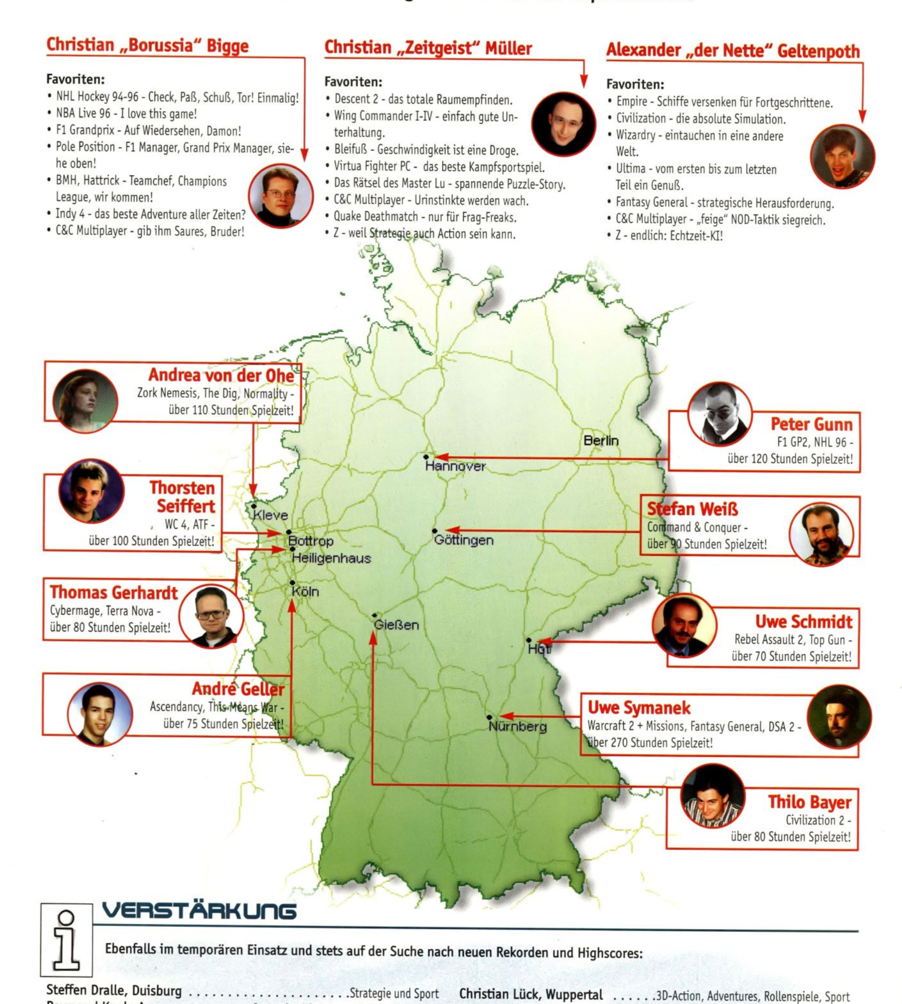
Favoriten:

- Descent 2 - das totale Raumempfinden.
- Wing Commander I-IV - einfach gute Unterhaltung.
- Bleifuß - Geschwindigkeit ist eine Droge.
- Virtua Fighter PC - das beste Kampfsportspiel.
- Das Rätsel des Master Lu - spannende Puzzle-Story.
- C&C Multiplayer - Urinstinkte werden wach.
- Quake Deathmatch - nur für Frag-Freaks.
- Z - weil Strategie auch Action sein kann.

Alexander „der Nette" Geltenpoth

Favoriten:

- Empire - Schiffe versenken für Fortgeschrittene.
- Civilization - die absolute Simulation.
- Wizardry - eintauchen in eine andere Welt.
- Ultima - vom ersten bis zum letzten Teil ein Genuß.
- Fantasy General - strategische Herausforderung.
- C&C Multiplayer - „feige" NOD-Taktik siegreich.
- Z - endlich: Echtzeit-KI!



VERSTÄRKUNG

Ebenfalls im temporären Einsatz und stets auf der Suche nach neuen Rekorden und Highscores:

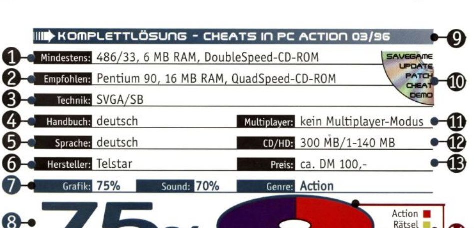
Steffen Dralle, Duisburg	Strategie und Sport
Raymond Kook, Appen	Strategie, Adventures, Rollenspiele, Sims
Thomas Lorenz, Fernwald	Adventures
Christian Lück, Wuppertal	3D-Action, Adventures, Rollenspiele, Sport
Klaus Vill, Augsburg	Action, Strategie, Adventures
Martin Wittek, Harthausen	Strategie, WiSims

DAS TESTURTEIL

Die Bewertung
Sie dürfen auf die kompetente und ehrliche Berichterstattung in PC Action zählen. Wir können Ihnen wertfrei zeigen, welches Spiel sich für Ihre Ansprüche am besten eignet. Für jedes Genre haben wir Spezialisten, deren erstes Produkturteil noch in einer Teamentscheidung überprüft wird. Die Darstellung des Testurteils gliedert sich dabei in drei Bereiche:

- Produktinformation
- Produktbewertung
- Produktinhalte.

Die Goldene CD-ROM
Besonders bemerkenswerte Spiele bekommen von uns die Goldene PC Action CD-ROM verliehen. Sie ist an keine Prozentwertgrenze gebunden, sondern wird in einhelliger Meinung von der Redaktion verteilt. Spiele, die dieses Aushängeschild tragen, zeichnen sich durch derzeit unerreichten Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Eigenschaften aus. Mit einem Wort: Spiele mit der Goldenen PC Action CD-ROM können Sie sich bedenkenlos zulegen.



1. Die laut Hersteller empfohlenen Mindestanforderungen, um das Spiel überhaupt starten zu können.
2. Die von der Redaktion während des Testvorgangs herausgefundenen Anforderungen, um das Spiel vernünftig oder optimal spielen zu können.
3. Das technische Leistungsvermögen eines Spiels und die Leistungsbandbreite der Bild- und Tonausgabe.
4. Die in Handbüchern verwendete Sprache und Besonderheiten in der Ausstattung.
5. Die im eigentlichen Spiel verwendete Sprache und deren Anteil.
6. Der Hersteller des getesteten Spiels.
7. Technische und ästhetische Qualität der Bild- und Tonausgabe.
8. Das Kriterium zur Kaufentscheidung. Hier fließen die Grafik- und Soundwertung mit Komponenten wie Motivation, Bedienungsqualität und Spielspaß zusammen und ergeben eine Gesamtwertung, die das Spiel innerhalb seines Genres einordnet.
9. Sollten Sie diesen Balken über einem Bewertungskasten finden, dürfen Sie innerhalb der nächsten zwei Ausgaben mit umfangreichen Spieletips rechnen. Programme, die bei uns soviel Platz eingeräumt bekommen, sind ihr Geld auf jeden Fall wert.
10. Enthält der Bewertungskasten dieses Icon, befinden sich zu dem Spiel auf der Cover-CD-ROM Demo- oder Supportprogramme.
11. Integrierte Mehrspieler-Optionen.
12. Der Datenumfang auf der CD-ROM und auf der Festplatte (nach Installation).
13. Der empfohlene Verkaufspreis des Herstellers, der meist deutlich über dem gängigen Straßenpreis liegt.
14. Angabe der Bestandteile, die den Inhalt und Ablauf eines Spiels bestimmen (strategische und wirtschaftliche Komponenten, Actionelemente und Puzzledichte).

Quake Shareware • Action

VOLLTREFFER

PC ACTION GOLD

Id Software hat schon einmal Computerspiel-Geschichte geschrieben. Und auf kein anderes Spiel hat man seitdem so gespannt gewartet wie auf Quake, den selbsterklärten nächsten Schritt nach vorne. Die gute Nachricht gleich vorneweg: An diesem Spiel werden sich wieder einmal die Geister scheiden.





Die schlechte Nachricht richtet sich nur an die Zweifler: Quake zeigt schon in der aus nur aus einer Episode bestehenden Shareware-Version seine technische Klasse und Ids überlegene Programmierkunst. Deshalb hat sich die PC Action-Redaktion dazu entschlossen, schon diese erste Episode der am 24. Juni via Internet veröffentlichten Shareware-Version zu testen. Sie zeigt die grundlegenden Fähigkeiten der Grafik-Engine, der KI, des Gameplays und die Hauptbestandteile der Spielausstattung auf, was ja schließlich die Hauptkriterien im Vergleich zu anderen Spielen des Genres sind.

Das gewisse Etwas

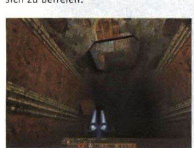
Natürlich ist auch Quake im Grunde nur ein Clone seines Vorgängers geblieben, und alles, was auf den ersten Blick so innovativ erscheint, konnten andere Spiele schon vor ihm bieten: Descent hatte die erste wirkliche 3D-Umgebung in einem Actionspiel, und 3D Realms setzte einen neuen Standard in Sachen realistischer Spielumgebung. Das Einzigartige an Quake ist, all dies einen Tick besser zu machen und mit hervorragendem Gameplay in einem Spiel zu vereinigen. Gleich zu Beginn befindet man sich in einer Art dreidimensionalem Menü. In einem Mini-Level wird über drei ver-



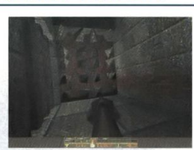
DIE MENÜLEISTE GIBT AUF EINEN BLICK AUFSCHLUSS ÜBER DIE WICHTIGSTEN DATEN, WIE MUNITION, BEWAFFNUNG UND LEBENSPUNKTE. ÜBER "TAB" ERHÄLT MAN INFOS ÜBER DEN LEVEL.

HEIMTÜCKISCHE FALLEN

Wer in Quake nicht zum Opfer werden will, muß ständig in Bewegung bleiben, um von den intelligenten Gegnern nicht aufs Korn genommen zu werden. Allerdings sollte man hin und wieder auch einmal vorsichtig um die Ecke gucken, bevor man ins Verderben rennt. Denn in den Quake-Levels sind einige heimtückische Fallen versteckt, deren Funktion sich meist erst erschließt, wenn es zu spät ist. In diesem Fall sollte man auf keinen Fall hektisch versuchen, sich zu befreien, sondern Ruhe bewahren. Es gibt immer eine logische und einfache Möglichkeit, sich zu befreien.



Dieses Fallbeil will einem den Scheitel nachziehen. Nur wenn man sich eng an der Mauer entlangdrückt, kommt man unbeschadet daran vorbei, ansonsten: Spalt!



Diese nette, mit Metallzähnen gespickte Wand schiebt sich dem Spieler vom Ende eines Ganges entgegen. Erst wenn ein plötzlich auftauchendes Monster beseitigt ist, öffnet sich eine Fluchtmöglichkeit.



Flitzt man hier zu schnell durch die Gänge, wird man schnell zum Opfer der an der Decke angebrachten Selbstschußanlagen, die häßliche Metallnägel verschießen. Bevor man sich versieht und überhaupt weiß, wie einem geschieht, geht kostbare Lebensenergie verloren.

ALLE GEHEIMRÄUME

Slipgate Complex

1. Zu Beginn findet sich rechts eine blinkende Computerkonsole. Nach ein paar Schüssen auf das Control Panel öffnet sich eine Tür und gibt eine Kiste **Shells** frei.
2. An der Brücke in das rechte Wasser springen. Hinter einem Tunnel findet sich ein **großes Health-Paket**, das auch eine **blaue Rüstung** enthält. Die dortige geschlossene Tür kann nur am Ende des Levels geöffnet werden, wenn man gegen die rechte Wand im Exit-Raum schießt.
3. Wenn sich die Plattform über der ersten Säuregrube geschlossen hat, kann man links oben ein rotes Fadenkreuz sehen. Gut gezielt, und mit einem Schuß öffnet sich eine Geheimtür mit einer **Super Shot Gun**.
4. Vor den Rampen findet sich rechts ein andersfarbiges Wandstück, hinter dem sich eine **Quad-Damage-Rune** verbirgt.
5. Über dem dritten Schalter findet sich links ein Raum, der nur schwer zu erreichen ist. Springen Sie auf die Brüstung, dann auf die Lampe und schließlich auf den Schalter. Rechts in der Ecke sehen Sie drei Stufen. Springen Sie auf die ganz rechte und holen Sie sich das **große Health Pack**.
6. Holen Sie sich den **Biosuit** hinter dem letzten Pfeiler und springen Sie in den Säuresee. Ganz rechts befindet sich ein langer Tunnel, der Sie zu einer **gelben Rüstung** und drei **Healthpacks** bringt.

Ziggurat Vertigo

1. Holen Sie sich das Pentagramm und springen in die rechte Lavagrube. Lassen Sie sich sinken. Sie führt zu einem Geheimraum mit der **Quad-Damage-Rune**.
2. Hinter dem Teleporter-Ausgang findet sich eine andersfarbige Wand, die **Metallnägel** verbirgt.

Castle of the Damned

1. Zu Beginn springen Sie rechts von der Brücke ins Wasser und sehen eine grüne Wandplatte, die sich mit wenigen Schüssen öffnet und zu einem Raum mit **Shells** und **Health Packs** führt.
2. Hinter dem Gang mit der Selbstschußanlage findet sich die gelbe Rüstung, die Sie mit einem Schuß auf den roten Schalter erlangen können. Von dort springen Sie ins Wasser und finden einen Raum mit **Metallnägeln** und einem **Health Pack**.
3. Wenn Sie die Treppe hinter der Silber-Tür hinaufsteigen, findet sich am rechten Pfeiler ein kleiner Mauervorsprung, der, wenn er gedrückt wird, rechts einen Schacht mit der **Quad-Damage-Rune** freigibt.

The Necropolis

1. An der kleinen Brücke springen Sie links hinunter und schießen auf die Wand, vor der sich die Metallnagel-Kiste befindet. Dahinter verbergen sich noch **Granaten** und ein **Health Pack**.
2. An der großen flachen Wand in der großen Schlammhalle mit den Untoten befindet sich ein Unterwassertunnel, an dessen Ende sich der **Ring of Shadows** findet, der Sie unsichtbar macht.
3. In dem Raum nach den pyramidenartigen Stufen müssen Sie die beiden Ogres, die über Ihnen sind, treffen, um an die **gelbe Rüstung** hinter den Gittern zu kommen. Schießen Sie auf die Rückwand, um sich an die obigen Plattformen mit dem **Granatenwerfer** zu beamen.

The Grisly Grotto

1. Über der Wendeltreppe schießen Sie auf die beiden roten Schalter, um an eine **gelbe Rüstung** zu gelangen.
2. Springen Sie in das Wasser und tauchen Sie nach rechts. Dort findet sich ein kleiner Felsdurchgang, an dessen Ende sich ein Raum mit **Raketen** verbirgt.
3. Nachdem Sie die fünf Bodenplatten in der großen Halle mit den Selbstschußanlagen ausgelöst haben, springen Sie die beiden Schächte hinunter und drücken die zwei Wandplatten mit dem Schlangensymbol. Tauchen Sie nun im See und finden Sie die große Höhle mit dem **Granatenwerfer**. Der dortige Teleporter führt Sie zum Geheimlevel.

Gloom Keep

1. Gleich rechts in das Wasser springen und in der kleine Grotte hinter Ihnen das **Health Pack** und die **Metallnägel** mitnehmen und zurücktauchen. Weiter rechts ist der Treppenausgang.
2. Gleich durch die kleine Tür und im nächsten Raum über das Treppengeländer und den L-förmigen Mauersims auf den Balkon springen. Dort stehen eine **blaue Rüstung** und **Shells**.
3. Hinter dem Haupteingang nehmen Sie den rechten Pfad, bis Sie in einen Raum mit einer Fackel an einem Pfeiler kommen. Stellen Sie sich unter die Fackel und springen einmal. Hinter dem Pfeiler öffnet sich ein Raum mit einer **gelben Rüstung**.
4. Weiter oben finden Sie einen runden Raum mit Teleporter, den Sie von der Rückseite betreten und so zu einer **Quad-Damage-Rune** kommen.
5. Gegenüber des Exit-Teleporters befindet sich ein schiefe Wand, die mit einem Schuß ein **blaue Rüstung** freigibt.

The Door to Chthon

1. Über einem der gelben Leuchtpunkte links sehen Sie ein rotes Quake-Symbol, das mit einem Schuß einen kleinen Raum mit einer Plattform öffnet. Gehen Sie einen Schritt auf den Sims hinaus und blicken nach unten. Dort befindet sich ein zweiter, auf dem eine **Quad-Damage-Rune** versteckt ist.
2. Hinter der sich bewegenden Wand mit den Metallspitzen befindet sich ein Teleporter, der zu einer **Super Nail Gun** mit Munition führt.
3. Im Raum hinter dem schmalen gewundenen Sims findet sich in einer Säule ein rotes Symbol. Mit einem Schuß führen die Treppen links davon nach unten zu einigen **Raketen**.
4. Warten Sie, bis die Treppen sich wieder nach oben falten und der Weg zu einem Teleporter frei wird, der zu **Metallnägeln** und einem **großen Health Pack** führt.



DER SHAMBLER VERBIRGT SICH EINEM DUNKLEN RAUM AM AUSGANG DES VORLETZTEN LEVELS. HIER IST ES WICHTIG, IMMER IN BEWEGUNG ZU BLEIBEN, DENN WENN EINEN SEIN STROMSTOSS ERFASST HAT, GIBT ES KEIN ENTRINNEN.



QUAKEMANIA

Der beste Start auf der Suche nach Quake im Internet ist nicht gerade die Id-Homepage.

http://www.idsoftware.com

Sie ist oft überlaufen und bietet außer offiziellen Files wenig Neues. Dafür aber haben sich aber einige Sites seit Monaten auf Quake vorbereitet und alle verfügbaren Informationen schon mit dem Release der Alpha-Version gesammelt. Wir haben für Sie die besten Adressen ausgewählt, auf denen Sie täglich Neues erfahren können und zahlreiche weitere Links antreffen.

http://www.quaaaaake.com
http://www.stomped.com
http://www.nuqneH.org/aftershock
news: rec.games.computer.quake.misc
news: rec.games.computer.quake.editing
news: rec.games.computer.quake.announce
news: rec.games.computer.quake.playing
news: rec.games.computer.quake.servers
news: alt.games.quake

schiedene Gänge der Schwierigkeitsgrad gewählt, bevor man sich in einer Halle für einen von vier Räumen entscheidet, die für die vier Episoden stehen. Die Shareware-Version beinhaltet die erste Episode (Dimension of the Doomed) mit sechs Levels, einem End- und einem Geheimlevel. Die Vollversion bringt insgesamt vier Episoden (zusätzlich „The Realm of Black Magic", „The Netherworld" und „The Elder World" mit dann insgesamt 28 Levels und ebenso vielen Multiplayer-Maps.

Hat man ein Spiel gestartet, erschließt sich sofort die enorm dichte Atmosphäre. Dunkle, spärlich von Fackeln beleuchtete Gänge, moosbedeckte Wände, düstere Gewitterwolken und vieles mehr, das an eine mittelalterliche, diabolische Welt erinnert, läßt die Spielumgebung von Quake so beklemmend realistisch erscheinen. Besonders in den SVGA-Auflösungen wird eine noch nie gesehene Detailstufe erreicht. Die realistischen Lichtverhältnisse (man kann, besonders im Multiplayer-Modus, dem Gegner wunderbar in dunklen Ecken auflauern) und die Soundeffekte tun ein übriges. Obwohl in dieser Version nur mit 8 Bit/11 kHz gespielt, hört man die Kreaturen grunzen und wie ein Schwerthieb die Luft zerschneidet. Realisti-

NÜTZLICHES AM WEGESRAND

Über alle Levels verteilt finden sich Gegenstände, die zum einen dem eigenen Schutz dienen, zum anderen aber auch verschlossene Türen öffnen.



Die blaue Rüstung addiert 100 Rüstungspunkte.



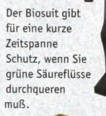
Das kleine Health Pack addiert 25 Lebenspunkte, allerdings nur bis zur Obergrenze von 100.



Das große Health Pack addiert 100 Lebenspunkte. Es sollte in möglichst gesundem Zustand eingesammelt werden, da dann die Lebensenergie bis auf 200 steigen kann.



Die gelbe Rüstung addiert 150 Rüstungspunkte.



Der Biosuit gibt für eine kurze Zeitspanne Schutz, wenn Sie grüne Säureflüsse durchqueren muß.



Die Sternentore haben die Funktion von Beamfeldern, die den Spieler beim Durchschreiten an einen anderen Ort im Level schickt, der aber immer der gleiche bleibt.



Die rote Rüstung addiert 200 Rüstungspunkte.



Manche der Gegner hinterlassen einen Rucksack, in dem sich ihre Ausrüstung mit allen Waffen und der Munition befindet.



Verschiedenfarbige Schlüssel (links) und unterschiedliche Runen öffnen verschlossene Türen oder Geheimwände.



TROTZ KANTEN WIRKEN DIE FIGUREN SEHR REALISTISCH.

sche Umweltgeräusche wie Schritte, tropfendes Wasser oder eine leichte Brise lassen einen am Monitor fast schon frösteln. In der Shareware-Ausgabe noch nicht implementiert ist die In-Game-Musik, die in der registrierten Version von Trent Reznor und der Gothic-Band Nine Inch Nails stammen wird. Wer die NIN schon einmal gehört hat, weiß, wie gut deren düstere Klänge das Spielgefühl von Quake unterstützen werden.

3D-Grafik nicht zum Selbstzweck

Die 3D-Grafik-Engine, die Id Software geschaffen hat, sucht



GRANATEN EXPLODIEREN AUCH BEI DIREKTEM AUFSCHLAG.

ID SOFTWARE - EINE ERFOLGSSTORY

Kein anderes Entwickler-Team hat die Spielszene derart beeinflußt wie Id Software. Und um kein anderes Entwickler-Team ranken sich derartige Legenden. Sie gelten als die erwachsen gewordenen „Kinder", die höllischen Spaß an schnellen Actionspielen haben und ihre Millionen gerne in teuren Ferrari Testarossas und Dodge Vipers anlegen. Dabei begann alles mit einem kleinen Plattform-Spiel, das John Carmack, John Romero, Tom Hall und Adrian Carmack im September 1990 entwickelten. **Commander Keen: Invasion of the Vorticons** erschien im Dezember 1990 als Shareware unter dem Apogee-Label und war ebenso ein riesiger Erfolg wie sein 91er Nachfolger CK: Goodbye Galaxy! Nach ihrem ersten Hit kündigten die vier Freunde ihre Programmierer-Jobs und **gründeten im Februar 1991 Id Software**, um ihre Spielideen zu verwirklichen, die die PC-Spielewelt entscheidend beeinflussen sollten. **1992** veröffentlichte man **das erste Actionspiel aus der Ich-Perspektive**, das als technische Revolution galt. Erstmals konnte man sich in einer dreidimensionalen Umgebung frei bewegen und mit der Umgebung, wenn auch in einer sehr fragwürdigen Art und Weise, interagieren. Dieses Spiel war Ids erster globaler Monster-Hit, der sich weltweit über 250.000 mal verkaufte. Doch auf den Lorbeeren ruhte Id sich nicht aus und entwickelte die 3D-Grafik-Engine immer weiter. Im Dezember 1993 folgte das zweite Actionspiel, von dem in kürzester Zeit **15.000.000 Shareware-Kopien** in Umlauf gelangten. Aufgrund seines erneuten technologischen Vorsprungs wurde es weltweit mit Auszeichnungen bedacht. 1994 folgte dessen zweiter Teil, der bis dato größte kommerzielle Erfolg von Id Software. Zwei Fantasy-Titel erregten 1995 die Aufmerksamkeit der 3D-Action-Anhänger, darunter **Hexen**, das den Spieler zudem mit magischen Fähigkeiten ausstattete und gegen Horden von neuen Monstern antreten ließ. Doch schon seit Mitte 1994, als die ersten Gerüchte über ein völlig neuartiges 3D-Spiel auftauchten, warteten PC-Spieler auf **Quake**, das von Id selbst als der „nächste Schritt" bezeichnet wurde. Wann es erscheinen würde, wurde nie explizit geäußert. Offiziell hieß es: „Wenn es fertig ist!" Noch zuletzt während der E3 in Los Angeles klebten neben den Quake-Monitoren die „1997"-Sticker, doch kurz darauf verdichteten sich die Gerüchte, daß die Shareware-Version in Kürze im Internet veröffentlicht werden sollte. Am **24. Juni 1996** war er dann da, der **Quake-Day**.



In Hexen konnte man 1995 seine Kampfkunst mit magischen Schwertern und allerlei Zaubersprüchen beweisen.



Der große Erfolg Commander Keens legte 1991 den Grundstein zur Gründung von Id Software.

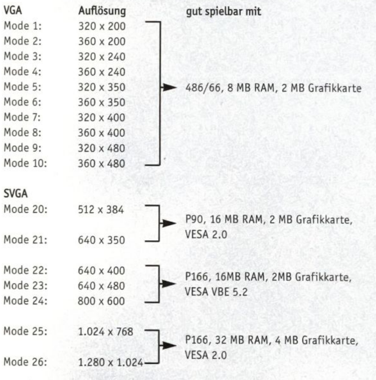
Ein GUTER TAG im BÜRO

in Sachen Flexibilität ihresgleichen. Über zwanzig verschiedene Video-Modi stehen zur Verfügung, um mit Quake auf jeder PC-Konfiguration das bestmögliche Ergebnis zu erzielen. Die SVGA-Modi werden leider nur im VESA 2.0-Standard unterstützt. Die meisten im Einsatz befindlichen Grafikkarten aber verfügen „on board" nur über VESA 1.2. Die Lösung ist UNI VBE, eine Treiber-Software, die den neuen Standard auch älteren Karten zur Verfügung stellt. Einer der klaren Vorteile Quakes gegenüber dem 3D Realms-Spiel sind die dreidimensionalen Charaktere. Für die realistische Atmosphäre eines Actionspiels aus der Ich-Perspektive ist das Raumempfinden sehr wichtig. Die Monster in Quake sind eben keine zweidimensionalen Bitmaps, die sich mit der Bewegung des Spielers drehen. Hier kann man um seine Gegner herumgehen, sie von der Seite, von hinten, oben oder unten attackieren. Sicherlich wirken die Züge der Figuren bei näherem Herantreten immer noch

DIE VIDEO-MODI

Eine der erstaunlichsten Fähigkeiten von Ids neuer Grafik-Engine ist die Vielfalt der verfügbaren Video-Modi. Mit ihnen läßt sich Quake exakt auf die Leistungsfähigkeit jedes PC-Systems abstimmen. Beim Start checkt Quake die geladenen Treiber und die Grafikkarte. Damit die SVGA-Modi zu Verfügung stehen, sollten Sie den neuesten VESA-Standard 2.0 und eine 2 MB-Grafikkarte besitzen. Dann bleibt Ihnen lediglich die höchste Ausflösung mit 1.280 x 1.024 versagt. Natürlich hat aber auch die Prozessorleistung Einfluß auf die Grafikgeschwindigkeit.

Im VGA-Modus arbeitet Quake mit einem Trick, der eine SVGA-Darstellung vorgaukelt. Dort werden entweder in waagrechten oder senkrechten Bildzeilen die Pixel zum Teil einfach verdoppelt. Die auf Ihrem System zur Verfügung stehenden Auflösungen erhalten Sie über die Konsole und die Eingabe von VID_DESCRIBEMODE (siehe Die Konsole). Hier eine Übersicht der Video-Modi, daneben die entsprechenden Systemvoraussetzungen:



VGA	Auflösung	gut spielbar mit
Mode 1:	320 x 200	486/66, 8 MB RAM, 2 MB Grafikkarte
Mode 2:	360 x 200	
Mode 3:	320 x 240	
Mode 4:	360 x 240	
Mode 5:	320 x 350	
Mode 6:	360 x 350	
Mode 7:	320 x 400	
Mode 8:	360 x 400	
Mode 9:	320 x 480	
Mode 10:	360 x 480	
SVGA		
Mode 20:	512 x 384	P90, 16 MB RAM, 2 MB Grafikkarte, VESA 2.0
Mode 21:	640 x 350	
Mode 22:	640 x 400	P166, 16MB RAM, 2MB Grafikkarte, VESA VBE 5.2
Mode 23:	640 x 480	
Mode 24:	800 x 600	
Mode 25:	1.024 x 768	P166, 32 MB RAM, 4 MB Grafikkarte, VESA 2.0
Mode 26:	1.280 x 1.024	















DIE ANIMATION LÄSST ERAHNEN, DASS DER DÄMON GLEICH ZUM SPRUNG ANSETZT.



DER FEUERDÄMON KANN NUR ÜBER DIE AKTIVIERUNG DER BEIDEN RIESIGEN ELEKTRODEN ÜBERWUNDEN WERDEN.

DIE KONSOLE

Unter dem Hauptmenü findet sich die Option „go to console", die ein Fenster mit Eingabeprompt auf den Monitor bringt. Hier können Sie Quake durch die Eingabe von bestimmten Befehlsketten ganz nach Ihren Wünschen abstimmen. Wie mit dem DOSKEY können mit der Pfeil Oben-Taste vorangegangene Eingaben wieder aufgerufen werden. Hier ein kleiner Ausschnitt der wichtigsten Kommandos. Eine vollständige Liste finden Sie auf der nächsten PC Action CD-ROM:

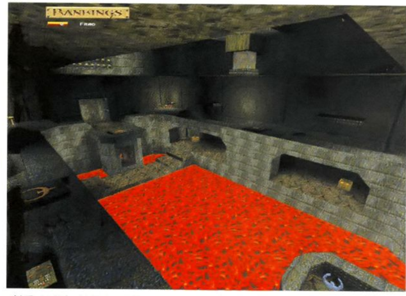


CLEAR	Löscht alle Zeilen im Eingabefenster
DISCONNECT	Log Out aus einem Multiplayerspiel
FLY	Flug-Modus an/aus (Steuerung mit Tasten D und C)
GOD	Unverwundbarkeit an/aus
IMPULSE 9	alle Waffen (inklusive Lightning Gun)
NOCLIP	Clipping an/aus
RESTART	Level erneut beginnen
R_FULLBRIGHT	volle Beleuchtung
VID_DESCRIBEMODES	Liste der verfügbaren Video-Modi (abhängig von der Grafikkarte und dem VESA-Treiber.
VID_MODE XX	Ändert den Video-Modus nach obiger Liste. XX = entsprechende Zahl.

kantig, werden die Texturen pixeliger. Sie bleiben aber immer als hervorragend animierter Charakter mit individuellen Zügen erkennbar und lösen sich nicht in einem Pixelhaufen auf. Einen erstaunlichen visuellen Effekt bietet Quake in den Unterwasser-Sequenzen. Hier wird die Szenerie nicht einfach in bläuliches, farbarmes Licht getaucht, sondern bietet optische Verzerrungen und Lichtbrechungen. Herrlich auch das glucksende „Nach-Luft-schnappen" des Spielcharakters nach dem Auftauchen. Man leidet einfach mit ihm. Ein nicht auf den ersten Blick erkennbarer Effekt kann bei den eigenen Bewegungen beobachtet werden. Aus der Ich-Perspektive läuft man mit der Waffe im Anschlag, deren sichtbares Ende sich dabei mitbewegt. Bei einem Schritt zur Seite, im Sprung oder auf Treppen verschiebt sich deren Anblick kon-



DIE LEVELAUSGÄNGE SIND ENTWEDER TELEPORTER, DUNKLE HALLEN ODER GRUBEN, IN DENEN SICH EIN STERNENMEER ZEIGT.



HAT MAN EINEN LEVEL ABSOLVIERT, ERHÄLT MAN EIN ÜBERSICHTSBILD MIT EINER KLEINEN STATISTIK-AUFSTELLUNG.

EINE MONSTRÖSE TRUPPE

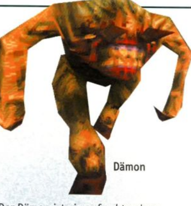
Ein 3D-Actionspiel wie Quake lebt zu einem Großteil von der Qualität der Gegner, auf die der Spieler trifft, und dies in zweierlei Hinsicht. Zum einen muß die grafische Darstellung stimmen, d. h. die Sprites müssen auch aus der Ferne deutlich unterscheidbar und insbesondere realistisch genug animiert sein, um nicht peinlich zu wirken. Im besten Fall kann aus den Bewegungen der Figuren auch die nächste Handlungsweise (Angriff, Flucht) ersehen werden. Auf der anderen Seite sollen die Monster nicht zur tumben Zielscheibe werden. Stichwort: Künstliche Intelligenz (KI). In beiden Punkten kann Quake neue Maßstäbe setzen. Erstmals sind in einem 3D-Actionspiel die Charaktere und Objekte nicht als zweidimensionale Bitmaps gezeichnet und animiert. Alle Monster wurden aus Polygonen als echte 3D-Körper modelliert und mit Texturen überzogen. Sie können also um Gegner und Gegenstände herumgehen und sie von allen Seiten betrachten. Dies ist einer der Gründe, weshalb Quake eine äußerst realistische Spielumgebung bietet. Darüber hinaus verfügt jedes Monster über ein völlig eigenes Kampfverhalten, das sich nicht nur aus der unterschiedlichen Bewaffnung ergibt. Die Rottweiler-Hunde beispielsweise sind wilde Kampfmaschinen, die ohne Rücksicht auf Verluste attackieren. Währenddessen können die mit der Kettensäge und Granaten ausgestatteten Ogres den Schüssen gezielt ausweichen, und die Ritter treten bevorzugt in kleinen Trupps auf und nehmen Sie in die Zange.

Rottweiler

Die abgerichteten Rottweiler sprinten bei Blickkontakt direkt auf Sie zu, um mit einem enormen Satz den Angriff zu starten und sich festzubeißen.

Ogre

Der Ogre verfügt mit einer Kettensäge und einem Granatenwerfer über gefährliche Bewaffnung. Ihm kommt man am besten nicht zu nahe. Er wirkt zwar schwerfällig, kann Schüssen aber sehr gut ausweichen.



Dämon

Der Dämon ist ein aufrecht gehender Vierbeiner mit tödlichen Klauen und kräftigen Sprungbeinen. Mit einem einzigen Satz kann er blitzschnell große Entfernungen überwinden.



Kampfdroid

Die mit einer Shotgun ausgestatteten Kampfdroiden sind schlechte Schützen. Sobald sie mit der Waffe in den Anschlag gehen, machen Sie einfach einen Sidestep.

Shambler

Wie der Dämon verfügt der Shambler über messerscharfe Pranken. Zusätzlich aber kann er gewaltige Stromentladungen als Blitzschlag ins Ziel bringen und verfügt über enorme Widerstandskraft.



Feuerdämon

Mit dem Feuerdämon endet die Shareware-Version von Quake. Er verschleudert Lava-Brocken und ist mit normaler Bewaffnung nicht zu besiegen. Nur über die im Level versteckte Mechanik zweier Elektroden kann er mit Stromschlägen überwunden werden.

Untoter

Die Untoten werfen mit Körperteilen nach Ihren Gegnern und können zwar niedergestreckt, müssen aber völlig zerstört werden, um nicht wieder aufzustehen.

Ritter

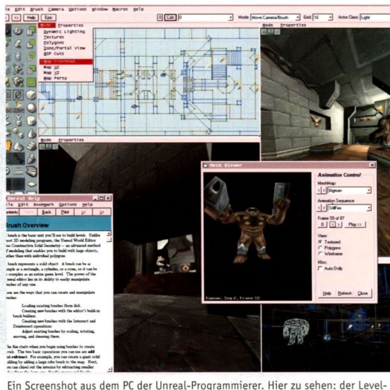
Die Ritter schwingen gewaltige Bihand-Schwerter und holen auch aus vollem Lauf zum Schlag aus. Vorsicht: lassen Sie sich niemals in die Enge treiben oder in die Zange nehmen.

Wizard

Die Wizards sind reptilienartige Kreaturen, die durch die Luft schweben können. Sie sind nicht besonders widerstandsfähig und versprühen einen grünen Säurestrahl, dem man leicht ausweichen kann.

DIE QUAKE KILLER?

Über zwei Jahre wurde Quake wie kein anderes Spiel erwartet. Es sollte Id Softwares zweites Wunderwerk werden. Doch auch andere Entwicklerteams waren in vergangenen Monaten nicht untätig. Schon Anfang des Jahres überraschte 3D Realms mit neuen Ideen im Gameplay. Während Quakes Shareware-Version seit dem 23. Juni 1996 veröffentlicht ist, wird in anderen Programmierstuben an weiteren vielversprechenden 3D Action-Titeln gearbeitet. Schon lange spricht man in der Szene über Scavengers Ritter-Kampfspiel „Into the Shadows", dessen Helden man aus der Perspektive einer dritten Person steuert. Besonders auffallend sind die lebensechten Animationen der Spielfiguren und die Spielumgebung. Mit mittelalterlichen Waffen beharkt man sich aber nicht in einfachen Arenen, sondern in bester Erol Flynn-Manier in den Hallen verfallener Burgen und Schlösser. Seit kurzem sorgt auch Epic mit „Unreal" für Aufsehen. Es wird das erste Spiel im Genre sein, das Intels neue MMX-Technologie nutzt, eine Grafikbeschleunigungs-Software unter Windows 95.



Ein Screenshot aus dem PC der Unreal-Programmierer. Hier zu sehen: der Level-Editor, der die unterschiedlichsten Quelldateien miteinander verbindet.



Scavengers Into the Shadows ist eher ein 3D-Kampfspiel, das den Charakter aus der Sicht eines Dritten zeigt.



Epics Unreal soll mit Hilfe der MMX-Technologie Quake sogar übertreffen.

trär zur Bewegung der Spielumgebung. Die Waffe scheint die gesteuerte Spielfigur auszubalancieren.

Das Level-Design zeigt sich in dem gewohnt hohen Standard, den Id Software immer an den Tag gelegt hat. Heimtückische Fallen, Geheimräume und Abkürzungen sind nur i-Tüpfelchen auf dem wohlbalancierten Verhältnis zwischen riesigen Hallen, engen Schächten und dem oftmals überraschend verwinkelten Aufbau. Und obwohl eine Automap fehlt, hat man nie das Gefühl, die Übersicht zu verlieren. Dafür verantwortlich sind die immer neuen Arrangements von Wandreliefs, Trep-





pen, Glasfenstern und Türen, die ganz von selbst als Orientierungspunkte dienen.

Top-Gameplay durch unerreichte Steuerung

Die vollständige 3D-Umgebung Quakes erfordert eine völlig andere, anspruchsvolle Spielstrategie. Angreifen und attackiert werden kann man aus jedem Winkel und jedem Höhenniveau, und um etwas zu treffen, muß sorgfältig gezielt werden. Das liest sich leichter, als es in Wirklichkeit ist, denn das Quake-Interface ist um einiges komplexer als in vergleichbaren oder Vorgänger-Spielen, und man muß sich ganz schön umgewöhnen. Aber wenn man die Steuerung auf seine Wünsche abgestimmt hat und alle Optionen in Anspruch nimmt, bietet das Interface eine unerreichte Kontrolle über ein 3D-Spiel



DER RITTER SOLL IN DER VOLLVERSION NOCH VERSTÄRKUNG IN FORM EINES GRALSRITTERS BEKOMMEN. SCHON JETZT SIND SEINE GEWALTIGEN SCHWERTHIEBE NICHT ZU UNTERSCHÄTZEN.



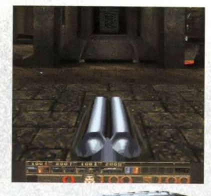
DER EINFACHE KAMPFDROID KANN DEN SPIELER NICHT SEHEN. ÜBER DEN KONSOLENBEFEHL "NOTARGET" WIRD MAN FÜR ALLE GEGNER UNSICHTBAR UND KANN SICH EINMAL IN RUHE UMSCHAUEN.

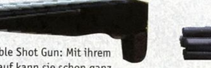
DIE BEWAFFNUNG

Insgesamt stehen in der Shareware-Version sieben Waffen zur Verfügung. Mit dem IMPULSE 9-Cheat zusätzlich die Lightning Gun. Während einige bereits aus dem Vorgängerspiel bekannt sind, haben manche neue nützliche Eigenschaften.



Die Axt trägt man immer bei sich. Als einzigste Nahkampfwaffe bleibt sie immer nur die letzte Hoffnung, wenn die Munition ausgegangen ist. In den Vorgängerspielen mußte man noch mit blanken Fäusten kämpfen.

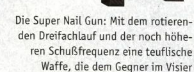


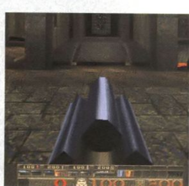


Die Double Shot Gun: Mit ihrem Doppellauf kann sie schon ganz schön Unheil anrichten, verschießt dafür aber auch doppelt soviel Munition.



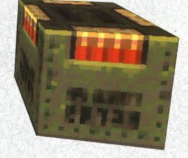
Die Nail Gun: Sie ist ebenfalls doppelläufig und verschießt mit hoher Geschwindigkeit angefeilte Metallnägel.





Die Super Nail Gun: Mit dem rotierenden Dreifachlauf und der noch höheren Schußfrequenz eine teuflische Waffe, die dem Gegner im Visier kaum eine Chance läßt.





Die Shot Gun: Die Standardbewaffnung mit mäßiger Wirkung. Als Munition dienen dicke rote Schrotpatronen, die eingesammelt werden müssen.





Der Rocket Launcher: Seine Raketen fliegen zwar relativ langsam ins Ziel, richten dafür aber enormen Schaden an. Außerdem kann man an ihrer Flugrichtung die Position des Angreifers ausmachen.





Der Grenade Launcher: Die eigentliche Innovation. Damit werden in hohem Bogen Granaten verschoßen, die nach ca. drei Sekunden explodieren.





Die Lightning Gun: Sie kommt offiziell erst in den Episoden der Vollversion zum Einsatz. Mit Hilfe des Cheats (siehe Die Konsole) kann man aber schon jetzt die Monster mit ihren gewaltigen Stromstößen traktieren.

DAS ID TEAM



Geschäftsführer Jay Wilbur
Disney-Freak. Jay sammelt originale Bleistift-Zeichnungen und Animations-Skizzen. Er besitzt einen BMW 850i, fährt aber bevorzugt auf seiner BMW R1100 RSL. In den Id D&D-Rollenspielen übernimmt Jay die Rolle eines Diebs und Akrobaten.

Programmierer John Carmack
Er ist der Ids Rollenspielleiter und entwickelt ständig neue Kampagnen. Von ihm stammen viele Ideen zu Quake.

Spiel-Designer John Romero
Spielt in den nächtlichen D&D-Sessions einen Kämpfer namens Armin und ist der Schöpfer der Comic Book-Serie Melvin.

Grafiker Adrian Carmack
Fährt eine schwarze Dodge Viper und kaufte seiner Mutter ein Haus, während die Id-Kollegen sich ihre Ferraris zulegten.



PERFEKTE STEUERUNG

Wer ein wahrer Quake-Meister sein möchte, muß die Steuerung perfekt beherrschen. Zum einen sollte man sich angewöhnen, **immer in Bewegung** zu sein, was entweder durch Halten der **Shift-Taste** oder in den Optionen eingestellt werden kann. Nachdem man nur zwei Hände hat, bietet es sich letzteres an. Sowohl im Multiplayer als auch gegen die Monster entgeht man so den meisten Angriffen. Die effektivsten Ausweichmanöver bestehen natürlich aus dem **Side-Step**, weil der Gegner sein Ziel verliert, man selbst ihn aber ohne größere Anstrengung im Visier behält. Sollte man sich wirklich einmal gezwungen sehen zu flüchten, läuft man am besten **rückwärts**, um auch hier dem Verfolger ein Auge zuzudrücken. Am schnellsten drehen kann man sich übrigens mit der **Maus**, gerade in Mehrspieler-Matches darf man diesen Vorteil nicht unterschätzen. Ebenso ist es ratsam, die Maus so zu konfigurieren, daß man mit ihr den **Blick auf und ab** schweifen lassen kann. Auch hier ist die Maus schneller, aber vor allem nach längerer Eingewöhnung auch feiner. Ein Umstand, den man nicht unterschätzen sollte, da die meisten Levels genauso hoch wie lang und breit sind. Als erstes sollten Sie also auch Ihr **Keyboard neu belegen. Abzug, Sidestep- und Sprungtaste** müssen nahe beieinander liegen, so daß sie **mit einer Hand bedient** werden können, während die andere die Maus hält. Manche Levels sind unbeschreiblich riesig. Hat man sich an einem ruhigen Fleckchen verschanzt, geht es nur noch darum, die weit entfernten Gegner zu sichten. Ein kleiner Gag ist hier die **F11-Taste**, mit der man bis zur nächsten Wand bzw. zum Gegner zoomt.

(Siehe Perfekte Steuerung). Für sich genommen mögen die technischen und spielerischen Elemente nicht als die erwartete Revolution angesehen werden. Die Ausnahmestellung und die Referenzqualität Quakes ergibt sich aus der Summe seiner Bestandteile, den kleinen Innovationen, dem Blick fürs Detail. Sobald uns im September die restlichen drei Episoden vorliegen, werden wir Quake aber sicher noch ein zweites Mal ausgiebig unter die Lupe nehmen, über das Gesamtpaket mit vier Episoden urteilen, über die Langzeit-Motivation sprechen und die bis dahin eingerichteten Möglichkeiten großer Internet-Multiplay-Sessions erklären und vorstellen.

Christian Müller

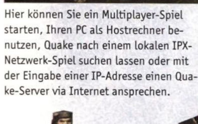
DER MULTIPLAYER-MODUS

Nicht nur in Sachen 3D-Grafik war Id Softwares Arbeit wegweisend für viele Spiele-Entwickler, auch erkannte man früh den besonderen Reiz des Multiplayer-Spiels. Bereits der zweite 3D-Titel verfügte über die Spielvariante via Nullmodemkabel, Modem oder Netzwerk. Seitdem sind drei Jahre ins Land gegangen, und die halbe Welt liegt im Online- und Multiplayer-Fieber. Mit der zunehmenden Verbreitung und dem damit verbundenen Ausbau des Internets unterstützen auch die Spielehersteller die Möglichkeiten des Netzes. So verfügt Quake, neben der Modem- und Nullmodem-Unterstützung über eine erweiterte IPX-Netzwerkspielfunktion für bis zu 16 Mitspieler (in der Shareware-Version maximal vier Spieler) sowie die Möglichkeit, sich mit TCP/IP-Protokoll via Internet mit anderen Spielern auf speziell eingerichteten Quake-Servern zu treffen.
Über die Taste „T" können Sie in allen Varianten mit anderen Spielern Nachrichten austauschen. Ein besonderer Clou ist, daß man seinen eigenen Spielersprite mit unterschiedlich farbiger Kleidung ausstatten kann. Darüber hinaus finden sich in den Multiplayer-Modi natürlich mehr Bonusgegenstände und Waffen, die, einmal eingesammelt, nach wenigen Minuten wieder an derselben Stelle auftauchen. Insbesondere einige kleine Gemeinheiten, wie der „Ring of Shadows" oder die „Quad-Damage" wirken im Mehrspieler-Modus wahre Wunder.

Um an einem Internet-Spiel über TCP/IP teilzunehmen, müssen Sie die IP-Adressen von entsprechenden Quake-Servern kennen, die momentan noch von Privatleuten betrieben werden. Starten Sie Quake unter Win95 mit der Batchdatei Q95.BAT und wählen Sie im Multiplayer-Menü „join a running game at:". Dort geben Sie in der nächsten Zeile eine der folgenden IP-Adressen ein:

194.72.76.106	(England)
129.186.78.94	(USA)
205.149.163.89	(USA)
205.149.163.79	(USA)

Läuft auf diesen Servern gerade ein Spiel mit einem freien Platz, finden Sie sich unversehens mitten im Getümmel mit anderen Spielern aus allen Erdteilen.



Hier können Sie ein Multiplayer-Spiel starten, Ihren PC als Hostrechner benutzen, Quake nach einem lokalen IPX-Netzwerk-Spiel suchen lassen oder mit der Eingabe einer IP-Adresse einen Quake-Server via Internet ansprechen.



Unter „communications configuration" können Sie die Einstellungen für das Modem- und Nullmodem-Spiel treffen sowie den Status der IPX- und TCP/IP-Unterstützung ablesen.

Aus 13 unterschiedlichen Farben kann man seinem Sprite einen individuellen Kampfanzug, bestehend aus Jacke und Hose, zusammenschneidern.

Das Pentagramm macht für einige Zeit unverwundbar. So lange es wirkt, sollten Sie so viel Unheil wie möglich anrichten.

Ein wirklich durchschlagender Bonusgegenstand ist die Quad-Damage-Rune, die die Schußkraft Ihrer Waffen vervierfacht. Aber Vorsicht, das kann natürlich auch ins eigene Auge gehen.

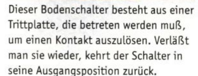
Der Ring of Shadows läßt Sie für kurze Zeit vor den Augen der Mitspieler verschwinden. Lediglich die Augäpfel des Unsichtbaren sind noch zu erkennen.

SCHALTVORRICHTUNGEN

Quake kennt unterschiedliche Schaltvorrichtungen, die sich manchmal als solche nicht auf den ersten Blick zu erkennen geben. Sie öffnen Türen oder aktivieren Vorrichtungen in Bewegung, wie z.B. bewegliche Plattformen oder riesige Stromelektroden.




Dieses rotfarbene Relief unter einer Hallendecke ist für den Spieler unerreichbar. Aber mit einem gezielten Schuß kann dieser Schalter zwar ausgelöst, aber nicht mehr zurückgestellt werden.

Dieser Bodenschalter besteht aus einer Trittplatte, die betreten werden muß, um einen Kontakt auszulösen. Verläßt man sie wieder, kehrt der Schalter in seine Ausgangsposition zurück.



Dieser Wandschalter kann durch einfache Vorwärtsbewegung aktiviert werden. Er muß erneut gedrückt werden, um den ausgelösten Vorgang rückgängig zu machen.

KOMMENTAR

Es wird immer eine verschworene Id- und 3D Realms-Fangemeinde geben, und viele Argumente im Urteil über Spiele werden Geschmackssache bleiben. Unbestreitbar ist, daß Quake die bisher realistischste 3D-Spielumgebung auf den PC-Monitor bringt. Dafür sprechen Qualität und Ausmaß der Grafik-Darstellung, die intuitive Steuerung, das physikalische Modell und die stimmige Spielatmosphäre. Während man sich im Einspieler-Modus noch etwas mehr spielerische Tiefe oder Abwechslung à la 3D Realms gewünscht hätte, kann Quake im Mehrspieler-Modus seine Stärken voll ausspielen. Konträre Meinungen wird es zu Recht wieder über Id Softwares Definition des Begriffs Spielspaß geben. Aber wer sich die intensiven Szenen des Spiels nicht ansehen will, muß es sich ja auch nicht antun. Jedermann sollte erwachsen genug sein, Quake als das anzusehen, was es ist: Ein Fantasy-Computerspiel für Erwachsene, denn in Kinderhände gehört Quake auf keinen Fall.

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM,		
Empfohlen:	P120/ 16 MB RAM, VESA 2.0		
Technik:	VGA und SVGA/SB		
Handbuch:	englisch	Multiplayer:	Modem, 4 Sp. IPX-Netz, TCP/IP
Sprache:	englisch	CD/HD:	-/30 MB
Hersteller:	id Software	Preis:	Shareware-Version
Grafik: 92%	Sound: 75%	Genre:	Action

88%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft



LADEN: 60311 FRANKFURT FAHRGASSE 87 — LADEN: 56068 KOBLENZ SCHLOSS STR. 16 — LADEN: 53721 SIEGBURG KAISER STR. 16 — LADEN: 45127 ESSEN VIEHHOFERSTR. 17

LADEN: 53111 BONN MÜNSTER STR. 11 — LADEN: 50676 KÖLN MATTIAS STR. 24 — LADEN: 52062 AACHEN BLONDELSTR. 10 — LADEN: 40211 D'DORF WEHRHAHN 24



DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

Druckfehler, Irrtümer & Preisänderungen vorbehalten. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen.

PC	CD
Abuse (KD)	79.90
Action Euro Soccer 96 (KD)	69.90
Afterlife (DA)	79.90
AH 64D Longbow (KD)	89.90
Airbus 2 (KD) *	89.90
Alexander (KE) *	79.90
Alien Odyssey (KD)	79.90
Alien Trilogy (DA) *	**99.90**
Ancient Empires (KD)	89.90
Anvil of Dawn (KD)	89.90
Arcade America (KD)	89.90
Assault Riggs (DA)	79.90
ATF (KD)	89.90
Bad Mojo (KD)	89.90
Baldies (DA) *	**79.90**
Baphomets Fluch (KD) *	79.90
Baryon (DA)	69.90
Batman Forever (DA)	99.90
Battlecruiser 3000 AD (KD) *	79.90
Bernhard Langer Golf (KD)	79.90
Blown Away (KD)	99.90
Chaos Overlords (DA)	79.90
Chronicles of Sword (KD)	89.90
Chronomaster (DA)	79.90
Civil War - Sierra (KD)	89.90
Civilization 2 (KD)	89.90
Clayfighter 2 (DA) *	99.90
Comanche 3 (KD) *	99.90
Command & Conquer SVGA Win 95 (KD)	**89.90**
Com.& Conquer 1 Data (KD)	29.90
Command & Conquer 2 (KD) *	89.90
Conquest of the New World (KD)	89.90
Cyber Judas (DA)	89.90
Cyberia 2 (KD)	79.90
Cyberstorm Win 95 (KD)	89.90
Cyril Cyberpunk (DA)	49.90
D (KD)	99.90
Darker (DA) *	89.90
Darkseed 2 (KD) *	99.90
Dawn of Darkness (DA) *	99.90
Deathgate (KD) *	89.90
Deathkeep Win 95 (DA) *	89.90
Deathtrap Dungeons (KD) *	89.90
Deluxe Racing (KD) *	89.90
Der Planer 2 (KD) *	**89.90**
Der Produzent (KD) *	89.90
Descent 2 (DA)	89.90
Descent 2 -Mission Builder (DA) *	49.90
Diabolo Win 95 (KD) *	99.90
Die Fugger 2 (KD)	89.90
Die Schlümpfe (KD)	79.90
Die Siedler 2 (KD)	79.90
Disney's Toy Story (KE)	109.90
Dogz Screensaver (KE)	29.90
Down in the Dump (KD) *	89.90
Dungeon Keeper (KD) *	**89.90**
Earthworm Jim 1+2 (DA)	79.90
Elder Scrolls 2 (KD) *	89.90

PC	CD
Elisabeth 1. (KD)	99.90
Euro 96 (KD)	89.90
Euro Manager (KD)	79.90
Evolution-Humans 3 (DA)	39.90
F 1 Grand Prix 2 (KD) *	**109.90**
F 1 Grand Pr. Manager (KD)	69.90
F 1 Manager 96 (KD)	89.90
F 1 Pole Position (KD)	99.90
Falcon 4.0 (DA) * ab 1997	109.90
Fantasy General (KD)	79.90
Fast Attack (KD)	79.90
Fighter Duell (DA)	79.90
Firefight Win 95 (DA)	69.90
Fußball Hits 96 (KD/DA)	89.90
(Fifa 95, Striker 95, Sen. Soccer Int. Goal, Anstoss, Prem. Manager 3, Champions. Manager 3, Kick Off 3)	
Gabriel Knight 2 (KD)	79.90
Gene Wars (KD) *	**99.90**
Hardline (DA) *	69.90
Harvester (KD) *	109.90
Heart of Darkness (DA) *	99.90
Hexagon Kartell (KD) *	109.90
Hyperblade (KD) *	89.90
Into the Void (KD) *	99.90
Iron Angel (KD)	99.90
Jagged Alliance 2 (KE) *	89.90
Jetfighter 3 (DA) *	99.90
Karma (KD) *	89.90
Kick Off 96 (KD)	69.90
King's Quest 8 (KD) *	89.90
Land of Lore 2 (KD) *	99.90
Larry 7 (KD) *	89.90
Lighthouse 3D (KD) *	99.90
Links Sc. Pinehurst 2 (KE) *	49.90
Little Big Adventure 2 (KD) *	89.90
Loderunner Networks (KD)	89.90
Lord of the Realmes 2 (KD) *	99.90
Mad TV 2 (KD)	89.90
Mag! (KD)	89.90
Magic the Gathering (KE) *	99.90
Master of Orion 2 (KE) *	99.90
Matth. Sammer Soccer (KD) *	89.90
Metaltech:Earthsiege 2 (DA)	79.90
Metropolis (KD) *	99.90
Mission Critical (DA)	79.90
Monopoly (KD)	69.90
Nemesis (KD) *	89.90
Normality (KD)	**79.90**
Offensive (KD)	89.90
Olympic Games (KD)	79.90
Olympic Soccer (KD)	79.90
Orion Burger (KE) *	79.90
Outpost 2 (KD) *	99.90
Panzer General 2 (DA)	69.90
Pax Imperia 2 (KD) *	99.90
Phantasmagoria 2 (KD) *	99.90
Pinball 3D VCR (DA)	54.90
Powerplay Icehockey (DA)	69.90
Privateer 2 (DA) *	89.90
Quest for Glory 1-4 (DA)	79.90

PC	CD
Rebel Assault 2 (KD)	79.90
Red Baron 2 (KD) *	99.90
Return Fire (DA)	89.90
Riddle of Master Lu (KD)	89.90
Ripper+Lösung (KD)	99.90
Rise of the Robots 2 (DA)	99.90
Rivers of Dawn (DA)	79.90
Schlacht um Gettysburg (KD)	89.90
Schleichfahrt (KD) *	99.90
Schwarzes Auge 3 (KD) *	**49.90**
Sensible World Soccer+ Euro 96 (DA)	59.90
Shanara (KD)	79.90
Shell Shock (KD)	69.90
Silent Hunter (KD)	79.90
Silent Thunder Win 95 (KD)	89.90
Space Bucks (KD)	79.90
Star Control 3 (DA) *	89.90
Star Ranger (KD)	79.90
Star Trek-Deep Sp.Nine (DA)	79.90
Storm (KD) *	89.90
Streetfighter 2 Alpha (DA)	69.90
Strike Base (KD)	79.90
Sukhoi SU 27 Flanker (KD)	79.90
Syndicate Wars 2 (KD) *	89.90
T-Mek (KD) *	89.90
Terminator Future Shock (KD)	79.90
Terra Nova (KD)	89.90
The Dig (KD)	89.90
Theme Hospital (KD) *	89.90
Thexder Win 95 (KD)	69.90
Time Commando (KD) *	89.90
To Shin Den (DA)	**79.90**
Tommy Rock Oper (DA)	99.90
Tony La Russa Baseball 3 (KE)	99.90
Track Attack (KD)	89.90
Tyrian (DA)	79.90
Urban Runner (KD)	99.90
Urban Decay (DA) *	89.90
Vermeer Multimedia (DA)	89.90
Virtual Fighter Win 95 (DA) *	**i.V.**
War Inc. (KD) *	89.90
Warcraft 2 (KD)	89.90
Warcraft 2 Data (KD)	29.90
Warhammer Strategie (KD)	84.90
Warhawk Win 95 (DA)	69.90
Wayne Gretzky All Stars (DA)	79.90
Wing Commander 4 (KD)	99.90
Witchaven 2 (DA)	79.90
Wizardry Gold (KE)	89.90
Worms (KD)	79.90
Worms Data (KD)	39.90
X Com Apocalypse (KD) *	99.90
Z (KD) *	79.90
Zombie Dinos (DA)	89.90
Zork Nemesis (KD) *	89.90

VORBESTELLUNG SOFORT MÖGLICH !!

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem Sortiment / Fragen Sie nach 3,5" Spielen

PC CD — SUPERPREIS

nur solange Vorrat reicht

PC	CD
Across the Rhine (KD)	39.90
Albion (KD)	**39.90**
Arcade Pool & Overdrive (DA)	39.90
Around Atlanta (KD)	49.90
Aufschwung Ost enhanc. (KD)	39.90
Battle Isle 2 + Data (KD)	39.90
BC Stone Racer (KE)	29.90
Beneath a Steel Sky (KD)	29.90
Betrayal at Krondor (KD)	**29.90**
Black Gold (KD)	9.90
Blood Bowl (KE)	39.90
Bundesliga M.Supporter (KD)	14.90
Burg Drachenstein (KD)	29.90
Caribbean Desaster (KD)	49.90
Central Intelligence (DA)	19.90
Championship Manager 2 (KD)	**29.90**
[redacted]	
Civi Net (KD)	59.90
Combat Classics 3 (KD/DA)	29.90
(Gunship 2000, Campaign 1, History Line)	
Creature Shock (KD)	29.90
Crusade (KD)	29.90
Cyberia 1 (KD)	29.90
Deathgate (KE)	49.90
Der Seelenturm(KD)	**39.90**
Descent 1 (DA)	29.90
Descent 1 Level of World (DA)	19.90
Die Sage von Nietoom (KD)	9.90
Dime City (KD)	**39.90**
Dogfight (DA)	19.90
Dreamweb (KD)	29.90
Druids (KE)	39.90
Dungeon Master 2 (KD)	**39.90**
Dust (KE)	39.90
Entomorph (KE)	29.90
Even more Incr.Machine (KD)	29.90
Extreme Pinball(DA)	**29.90**
F 1 Grand Prix 1 (DA)	39.90
F 15 Strike Eagle 3 (DA)	19.90
Falcon 3.0 (DA)	19.90
Flight Commander 2 (KD)	49.90
Flight of Amazone Queen (KD)	49.90
Frankenstein (KD)	**39.90**
FX Fighter (DA)	39.90
Gabriel Knight 1 (KD)	29.90
Goblins 1+2 (KD)	29.90
Goblins 3 (KD)	29.90
Goblins 4 (KD)	**39.90**
Indy Car Racing (DA)	29.90
Invest (KD)	9.90
Jagged Alliance (KD)	39.90
Joysoft Classics (DA)	29.90
(Supremacy, It came from Desert, Railr. Tycoon, Defender of Crown, TV Sports Football, TV Baseball)	

PC CD — SUPERPREIS

nur solange Vorrat reicht

PC	CD
Jump Raven (DA)	39.90
Jungle Strike (DA)	14.90
King's Quest 6 (DA)	29.90
Knights of Xentar (KD)	39.90
Legend of Kyrandia 3 (KD)	29.90
Lemmings Win 95 (KD)	39.90
Loderunner (KD)	39.90
Lost in Time (KD)	29.90
Lucas Arts Archive (KE)	59.90
(Day of Tentacle, Sam & Max, Rebel Assault 1, Indy Jones 4, Star Wars Screen Saver)	
Made in Germany (KD)	49.90
(Battle Isle 2, Anstoss, Schwarzes Auge 2)	
Magic Carpet + Data (KD)	39.90
Magic Carpet 2 (KD)	**49.90**
Manic Carts (DA)	34.90
Mega Tri Pack (DA)	39.90
(USS Ticonderoga WIN/DOS, Cyclemania, Thunderscape)	
Megapack 4 (KE)	59.90
([redacted] Dragon Lore, Tornado, Dawn Patrol, Space Ace, Black Knight, Orion Conspiracy, Empire Soccer, Aegis, Warriors)	
Might & Magic 3-5 (KE)	39.90
Nascar Racing (KD)	**29.90**
Oldtimer (KD)	19.90
Outpost 1.5 (KD)	39.90
PGA Tour Golf (DA)	24.90
Police Quest 4 (KD)	**29.90**
Privateer (DA)	24.90
Rayman (KD)	**49.90**
Rebel Assault 1 (KD)	39.90
Rüsselsheim (KD)	29.90
Schwarzes Auge 1 (KD)	29.90
Shadow of the Comet (KD)	29.90
Simulation Compilation (KD)	39.90
(F 14 Fleet Defender, Wings of Glory, 1942 Pacific Air War)	
Skins at Big Horn-Golf (DA)	19.90
Space Quest 6 (KD)	**39.90**
Star Trek NG Limited (KE)	59.90
Star Trek 2 (KD)	**29.90**
The Koshan Conspiracy (KD)	9.90
This Means War (KE)	59.90
Thunderscape (KD)	29.90
Top Gun (KE)	39.90
Transport Tycoon Deluxe (KD)	59.90
Turrican 2 (DA)	39.90
Virtual Pool (DA)	39.90
Warcraft 1 (DA)	**39.90**
Willy Lembke Manager (KD)	19.90
Wing Com.2 +Missions (DA)	24.90
Wing Com. Armada (DA)	24.90
Zoop (DA)	29.90

Bei Bestellungen von Angeboten bitte immer ein oder mehrere Ersatzwünsche angeben, da viele Spiele Restposten sind.

SATURN

Wir führen auch Importe aus USA & Japan

SATURN	
Grundgerät + Pad	449.00
D (KD)	99.90
FIFA Soccer 96 (DA)	69.90
Myst (KD)	109.90
NBA Jam Tournament Ed (DA)	99.90
SEGA Rally (DA)	109.90
Virtua Cop + Pistole (DA)	149.90
Virtua Fighter 2 (DA)	109.90
Virtua Hang On (DA)	109.90
Virtua Racing (DA)	99.90
Wing Arms (DA)	99.90

PLAYSTATION

Wir führen auch Importe aus Japan & USA

PLAYSTATION	
Playstation Grundgerät	379.00
Control Pad	59.90
Control Pad Wired	39.90
Memory Card	49.90
Sony Lenkrad	179.00
Alien Trilogy (KD)	99.90
Cyberia (DA) *	109.90
Discworld talkie (KD)	99.90
Fade to Black (KD) *	89.90
FIFA Spoccer 96 (KD)	69.90
GT Racing-Japan (KE)	139.90
Krazy Ivan (KD)	89.90
NBA Live 96 (DA) *	99.90
Need for Speed (KD)	89.90
[redacted]	
Primal Rage (DA)	89.90
Resident Evil-USA (KE) (ab 18 Jahren)	129.90
Ridge Racer 2 (DA)	99.90
Road Rash-USA (KE)	79.90
Shell Shock (KD)	89.90
Streetfight.2 Alpha-USA (KE)	119.90
Thunderhawk 2 (KD)	99.90
To Shin Den 2-USA (KE)	129.90
Total NBA (DA)	99.90
Worms (DA)	99.90
Wing Commander 3 (KD)	99.90
X-Com (KD)	89.90

CARDS

CARDS	
Jyhad Booster (KE)	3.00
Magic-Alliances-Booster (KE)	4.40
Magic-Homelands-Booster (KE)	2.90
Magic-Ice Age-Booster (KE)	4.40
Magic-T. G. 4th-Booster (KE)	4.40
Middle Earth-Starter (KE)	14.90
Middle Earth-Booster (KE)	4.40
Netrunner-Doppelstarter (KE)	29.80
Netrunner-Booster (KE)	4.40
Star Trek-N.G.-Starter (KE)	12.90
Star Wars-Starter (KE)	12.90

weitere Karten auf Anfrage

3DO AUF ANFRAGE

(KD) KOMPLETT DEUTSCH
(KE) KOMPLETT ENGLISCH
(DA) Dt.ANLEITUNG
(*) NOCH NICHT LIEFERBAR

NEUERÖFFNUNG IN ESSEN - NEUERÖFFNUNG IN ESSEN - NEUERÖFFNUNG IN ESSEN

AM SAMSTAG, DEN 6.7.96 - VIEHHOFERSTR. 17

WIR LADEN SIE HERZLICH ZU UNSERER GROSSEN FEIER, MIT VIEL BIER, BRÖTCHEN UND SPIEL, EIN.

Joysoft — DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

SPIEL DES MONATS

VIRTUAL FIGHTER

CDROM

TIP DES MONATS

RAYMAN

CD ROM

49.90

DEUTSCHE ANLEITUNG

VERSAND: AACHENER STR. 1004 50858 KÖLN
TEL: 0221/9486100
FAX: 0221/488701
BTX: *JOYSOFT#

VERSAND: NACHNAHME: 9 DM
ab Rechnungswert von 200 DM VERSANDKOSTENFREI

UPS: 6+9 DM
VORKASSE: +6 DM
AUSLAND: +15 DM (nur postbar)

Joysoft DIE WELT DER COMPUTERSPIELE — **BLITZ BESTELLUNG** Da geht die Post ab...

TITEL	PREIS
○ **KATALOG** fast 130 Seiten voller Spielbeschreibungen & Tips	**KOSTEN LOS**
ERSATZWUNSCH	

○ PC 3.5" ○ CD ROM
○ NACHNAHME: +9 DM
○ UPS: 6 + 9 DM
○ VORKASSE/SCHECK: +6 DM
○ AUSLANDVORKASSE: +15 DM nur gegen Vorkasse, postbar
○ TEILLIEFERUNG
○ BESTELLUNG KOMPLETT
Ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM - VERSANDKOSTENFREI

NAME

STRASSE

PLZ, ORT

TELEFON

PCG896

Z • Strategie

ROBOT-WARS

Selten hat ein Spiel so viel Rummel erlebt und noch seltener erfüllten sich später auch wirklich die hohen Erwartungen. Gleich vorweg, auch ungewöhnlich bei Z ist zudem, daß es in keiner Weise als Abklatsch von Warcraft 2 oder Command & Conquer bezeichnet werden kann. Fast ist man versucht zu behaupten, Z sei der erste und erstklassige Vertreter eines neuen Untergenres.

Gleich zum größten Manko von Z, der Story: Sowohl C&C als auch Warcraft haben eine durchdachte Hintergrundgeschichte, in der sich auch der Fortschritt des Spielers wiederfindet. Nichts dergleichen bietet Z. Vor bzw. nach jedem Level wird zwar eine amüsante Zwischensequenz eingespielt, aber das Ganze läuft monoton immer auf das gleiche Ergebnis heraus. Es gibt auch keinerlei Spezialmissionen, einziges Ziel besteht immer darin, sämtliche feindlichen Roboter von der Karte zu fegen. Nicht, daß die Sonderaufträge bei C&C mehr Spaß machen würden als eine Basis aufzubauen, Angriffe abzuwehren und schließlich den Computer zu vernichten, aber so kommt doch etwas mehr Abwechslung



NACH ERFÜLLTER MISSION EXPLODIERT DAS GEGNERISCHE FORT UND ALLE EINHEITEN, DIE NOCH AUF DER KARTE STEHEN.

DAS EROBERTE GEBÄUDE WURDE IN DEN KÄMPFEN SCHON SCHWER BESCHÄDIGT UND WIRD NICHTS MEHR PRODUZIEREN.



AN SO EINER VERTEIDIGUNGSSTELLUNG AUS HAUBITZEN UND PANZERN BEISST SICH DER COMPUTER DIE ZÄHNE AUS.



MIT IHREN RAKETENWERFERN STELLEN DIE ZIEMLICH STUPIDEN KÄMPFER AUCH FÜR PANZER EINE GROSSE GEFAHR DAR.

ins Spiel. In dieser Beziehung ist Z wirklich eintönig, auch wenn die Zwischensequenzen für mehr als nur einen Lacher sorgen und neue Motivation aufbauen. Durch das gesamte Spiel begleitet man dabei zwei minder intelligente Piloten eines Frachters, die eine Vorliebe für überlaute Heavy Metal-Musik haben. Je nach Missionsausgang werden sie anschließend von Commander Zod zusammengeschissen oder bekommen den nächsten Auftrag erteilt.

Genial einfach

Auf fünf verschiedenen Welten mit jeweils vier Levels muß der Spieler seine taktische Überlegenheit beweisen. Abgesehen von grafischen Veränderungen hat eine andere Welt auch wirklich spieltechnische Auswirkungen. Grundlegend und auf allen Planeten gleich ist immer das normale Terrain mit Straßen, Brücken und Bergen. Seen und Flüsse sind teilweise ungefährlich, haben Furten oder sind für alle Einheiten unpassierbar. So schmelzen die Roboter in den Lavaströmen oder können tiefe Schluchten nicht überqueren. Grundsätzlich kann nur Infanterie durch Gewässer waten, aber Vorsicht, Krokodile und Riesenwürmer haben die Roboter zum Fressen gern. Andererseits kann man auch nicht vernünftig kämpfen, wenn einem das Wasser bis zum Hals steht. Fahrzeuge sind auf Straßen und Brücken am schnellsten unterwegs, wildes Terrain oder Furten vermeiden sie am besten ganz und nehmen teilweise absurde Umwege in Kauf. Schließlich ist die Beweglichkeit auch im Kampf wichtig - je nach Intelligenz der Fahrer weichen diese geschickt feindlichem Granatenfeuer aus. Ansonsten sind die einzelnen Welten mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Aber auch Kleinigkeiten, wie die Pinguine der Eiswelt, dienen nicht nur der Zierde. Wenn sich Ihre Roboter langweilen, gehen sie häufig auf die Jagd. Durch Explosionen hochgewirbelte Tiere können nämlich auf Fahrzeuge und Roboter fallen und diese erschlagen! Das gilt übrigens auch für alle Fahrzeuge. Nach einem Abschuß bleibt noch das ausgebrannte Chassis als Hindernis stehen, eine Granate mehr, und es fliegt in die Luft. Diese rein zufälligen und eher seltenen Vorkommnisse tun der Fairness aber keinen Abbruch, das Spielgeschehen bleibt nahezu unbeeinflußt.

Einfach genial

Z spielt sich eigentlich nur aus ein paar Gründen anders als C&C und Warcraft. Zum einen gibt es keinerlei Ressourcen außer der „Zeit". Ohne Materialien lassen sich natürlich auch keine Gebäude errichten, sondern nur bereits vorhandene erobern. Die Karte unterteilt sich in viele kleine Sektoren, auf denen jeweils eine kleine Flagge steht. Wer die Fahne zuletzt mit einer beliebigen Einheit berührt hat, ist Besitzer des Sektors mit allen Fabriken, Werkstätten und Radarstationen.

BENUTZEROBERFLÄCHE

Z enthält all jene Features der Steuerung, die man sich bei C&C oder auch Warcraft 2 gewünscht hätte. Sobald eine Einheit angegriffen wird, macht sie über Funk Meldung **2**. Ein einfacher Klick auf den Roboter in der Menüleiste oben, und der Screen zentriert sich automatisch auf das Feld des Geschehens. Gleiches gilt für fabrikneue Fahrzeuge und Bots, ein schmaler Balken zeigt den Abschluß der Fertigung an **1**. Stationäre Geschütze erhalten ein Extra-Kästchen in der linken oberen Ecke, das auch erst mit der Plazierung der Verteidigungsstellung verschwindet. Um möglichst schnell die nächsten Roboter und Panzer aufzuspüren, genügt ein wiederholtes Drücken auf „R" **9** oder „F" **8**. Damit aktiviert man der Reihe nach alle verfügbaren mobilen Truppen. Mit den Tasten „B" **7** und „G" **6** erreicht man auf gleichem Weg Gebäude und Verteidigungsstellungen. Eine einmal gruppierte Armee merkt sich der Computer selbständig. **4** Klickt man nach der Deaktivierung wieder eine beliebige Einheit an, ist die gesamte Truppe aktiviert. Erst durch „Entfernen" wird die Gruppierung aufgelöst. Zusätzlich reicht ein Druck auf „A", um alle Einheiten auf dem Screen zu aktivieren. Wenn man einen Trupp Roboter befehligt, sieht man sofort die geplante Marschroute, so daß man gegebenenfalls erst noch eine Zwischenstation für einen effektiveren Weg anwählen kann. Danach bleiben die Einheiten weiterhin aktiviert **3**, erst durch Anklicken eines anderen Roboters oder Drücken der Leertaste wird die Einheit abgewählt. Nachdem man auch in SVGA bestenfalls einen kleinen Teil der Karte sieht, gibt es zusätzlich zu den obengenannten drei mehr oder weniger effektive Wege zu scrollen. Indem man die Maus an den Rand bewegt, ist eine sehr langsame Methode, ein Klick auf die Minimap **5** ist schon besser. Richtig schnell geht es mit dem rechten Mausknopf, womit die Karte „festgehalten" und die imaginäre Kamera darüber bewegt wird.





STRATEGISCH EXTREM WICHTIG: BRÜCKEN. DURCH EINE SPRENGUNG VERSPERRT MAN FAHRZEUGEN DEN WEG.



NACH ERFOLGREICHEM SIEG GRATULIERT MAN SEINEM KUMPEL, DER DAS HOFFENTLICH ZU SCHÄTZEN WEISS...



EIGENTLICH SIND DIE ROBOTER RICHTIG MENSCHLICH. IMMER BEREIT FÜR DIE NÄCHSTE PARTY. ABER DA IST NOCH GENERAL ZOD, DER DIE BEIDEN GLEICH WIEDER AUF VORDERMANN BRINGEN WIRD.

Teilweise fertiggestellte Einheiten werden übernommen, also sollte man immer auf das Zeitdisplay auf der Fabrik achten. Nichts ist ärgerlicher, als einen Sektor zu verlieren, in dem fünf Sekunden später ein neuer Panzer aus der Fabrik rollt. Als Eigentümer läßt sich die Produktion einer Fabrik verändern oder eine Reparatur in der Werkstatt durchführen. Fabriken unterscheiden sich in zwei groben Kategorien, nämlich Roboter- und Fahrzeugmanufakturen. Je nach Qualität der Produktion dürfen auch bessere Einheiten gebaut werden, was natürlich länger dauert. So kostet die Produktion eines Jeeps vielleicht eine Minute, für einen mittleren Panzer braucht man schon zwei, der mobile Raketenwerfer dauert dann in etwa fünf Minuten. Die Geschwindigkeit, mit der alle Fabriken arbeiten, hängt direkt mit der Anzahl der besetzten Sektoren zusammen. Mehr Sektoren bedeuten also nicht nur automatisch mehr Produktionsstätten, sondern sogar eine noch schnellere Produktion in allen Fabriken. Verteidigungsstellungen dürfen überall produziert werden, in der Fort-Fabrik schließlich lassen sich alle drei Typen herstellen. Reparaturen kosten nichts, außer den paar Sekunden Zeit, in denen das Fahrzeug nicht einsatzfähig ist. Roboter lassen sich nicht reparieren. Sämtliche Gebäude und Brücken können zerstört werden. Dabei springt bei Fabriken mit jedem Schuß die Produktionszeit nach oben, bis das Gebäude brennt und anschließend explodiert. Im späteren Spiel bekommt man einen Kran, der sämtliche Gebäude wieder reparieren kann. Alternativ zu den Brücken ist natürlich immer noch mindestens ein weiterer Weg vorhanden, der sich auch für Fahrzeuge eignet.

ARBEITSWEISE DER KI

Sämtliche Sektoren haben für den Computer einen bestimmten Wert. Spielen keine anderen Details mehr in seine Überlegung hinein, so erobert er die besten zuerst. Ist erstmal eine klare Frontlinie vorhanden, so überprüft der Computer die Stärke der Verteidiger in den einzelnen Sektoren. Mit hoher Wahrscheinlichkeit wird er in den schwächsten einfallen. Dabei verzögert er oft seine Angriffe so, daß er eine vorhandene Fabrik in den letzten Sekunden der Produktion übernimmt, womit seine Sturmtruppe natürlich gleich Verstärkung erhält. Schlecht verteidigte Hinterländer wird er sich ziemlich schnell als nächstes einverleiben. Entblößt man zu dieser Zeit andere Sektoren, um Verstärkung ins Feld zu werfen, wird der Computer auch Angriffe gegen diese starten. Außerdem verändert der Computer seine Intelligenz und damit seine Spielweise, je mehr Sektoren sich in seinem Besitz befinden. Ein sehr menschlicher Zug, wer wird nicht leichtsinnig, wenn er das Feld dominiert? Dieser Umstand fördert auch noch den Spielspaß, da es immer noch ein Fünkchen Hoffnung bzw. einen Gegner gibt, den man nicht aus den Augen verlieren darf. Es geht also hauptsächlich darum, einmal eroberte Sektoren zu halten und eine für den Computer undurchdringliche Grenze aufzubauen. Genau hier liegt die große Schwäche der KI. Der Computer versteht nicht den Vorteil einer organisierten Verteidigungsstellung mit überlappendem Feuer. Er unterschätzt die Stärke der Stellung und schickt seine Truppen nacheinander vor. Jeder Angreifer wird gleich von mehreren Einheiten unter Beschuß genommen und kommt oftmals gar nicht mehr dazu, seinerseits eine Attacke zu landen. Er lernt auch nicht aus dieser Niederlage, sondern probiert es immer weiter und blutet sich langsam aus. Als Mensch hingegen findet man sehr schnell eine Schwachstelle, die man erfolgreich ausnützt.

Hektisch

Computer und menschlicher Spieler beginnen jeweils mit einer Handvoll Einheiten und dem Sektor, auf dem das Fort steht. Bei Z gibt es keinen „Fog of War", d. h. die gesamte Karte ist von Anfang an sichtbar. Mit der technischen Entwicklung von Raketen und Radaranlagen ist un-



WÄHREND SICH DIE PANZER DURCH DEN BERG SPRENGEN, KANN MAN SIE LEICHT ÜBERRASCHEN UND EIN, ZWEI TREFFER LANDEN, BEVOR SIE ÜBERHAUPT REAGIEREN. HIER WAR ES WOHL ZU SPÄT, DER SCHROTT WIRD IN DIE LUFT GEWIRBELT.

DIE KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Kein Echtzeit-Strategiespiel verfügte vor Z über vergleichbare künstliche Intelligenz. Computerspieler gingen immer nach Schema X vor, ungeachtet dessen, was der menschliche Spieler auf der anderen Seite gerade ausheckte. Bestenfalls konnten schon vorher eingeplante Züge des Menschen passend beantwortet werden. In dieser Beziehung ist kein anderes Produkt mit Z konkurrenzfähig. Z ist deswegen nicht schwieriger, es gibt nach wie vor Möglichkeiten und Wege, dem Computer ein Schnippchen zu schlagen. Nur der Ausgangspunkt in jedem Szenario läßt sich so extrem fair gestalten. Wer gegen den Computer verliert, ist wirklich schlechter als der Rechner, da von einer zahlenmäßigen Unterlegenheit oder einer Stellungsbenachteiligung nicht die Rede sein kann. Natürlich kann der Computer schneller agieren, immerhin sieht er alles sofort und kennt das Szenario. Das sind die Stärken des Computers. Der Mensch hingegen hat den Vorteil, Veränderungen vorherzusehen und schon im Vorfeld präventive Schritte einzuleiten. Zum Beispiel sehen Sie einen feindlichen Panzer auf sich zurollen, der aber noch über eine Brücke muß. Momentan stehen Ihnen aber nicht die Kräfte zur Verfügung, diesen Angriff abzuwehren. Also zerstören Sie im letzten Moment die Brücke, am besten wenn der Panzer auf ihr steht. Sollte das Computerfahrzeug überleben, so muß es sich erst eine neue Route suchen und den Weg zurückfahren. Als Mensch riecht man so eine Falle auf den ersten Blick und würde entweder gleich einen anderen Weg wählen oder Infanteristen zur Sicherung vorausschicken.

bekanntes Terrain ja auch höchst unlogisch. Anstelle der aufwendigen und langweiligen Erkundungsarbeit tritt in Z eine strategische Planungsphase. Jeden Level sieht man sich erst gemütlich an, überlegt sich Marschrouten zu Fähnchen, Granatenkisten und unbesetzten Fahrzeugen und beobachtet die Vorgehensweise des Computers. Erst danach nimmt man den Level wirklich in Angriff. Womit wir bei einem weiteren großen Unterschied zwischen Warcraft, C&C und Z angelangt wären. Bei den beiden Klassikern bleibt einem auch später leicht genügend Zeit für ausgeklügelte Strategien, nicht so in Z. Nachdem man die Spielgeschwindigkeit in keiner Weise regulieren kann, bleibt einem nichts anderes übrig als hektisch über das Spielfeld zu scrollen, Befehle zu geben und eigene und feindliche Einheiten immer im Auge zu behalten. Ausarbeitung und Anwendung komplexer Strategien ist nahezu unmöglich, vielmehr ist Z in taktischer Hinsicht sehr anspruchsvoll. Zum Beispiel schießen stehende Einheiten zielgenauer als fahrende. Wird ein Trupp von mehreren Richtungen angegriffen, so fällt seine Verteidigung schwächer





DIE PRODUKTIONSMENÜS ÖFFNEN SICH DURCH SIMPLES KLICKEN AUF DIE FABRIK.



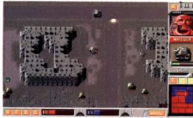
DER MOBILE RAKETENWERFER IST DIE MÄCHTIGSTE WAFFE, ALLERDINGS BEWEGT ER SICH IM SCHNECKENTEMPO. DIE ABSTÜRZENDEN ÜBERBLEIBSEL KÖNNEN NOCH SCHADEN ANRICHTEN.



ALLE BRÜCKEN SIND ABGEBROCHEN. DER COMPUTER KANN NUR MIT INFANTERISTEN ANGREIFEN. DURCH SEINE ZAHLENMÄSSIGE ÜBERLEGENHEIT WIRD ER ABER DENNOCH GEWINNEN.

KOMMENTAR

Z hat ordentlich aufgeräumt. All die kleinen Details bei C&C und Warcraft 2, die mich immer geärgert haben, wurden effektiv beseitigt. Nie wieder sinnloses Erkunden, nie wieder eine Basis aufbauen, gegen die der Computer sowieso nichts mehr ausrichten kann, weil er einfach zu dumm ist. Andererseits ist ein entspannendes Spielchen nicht möglich, nach einer Viertelstunde Z ist man mit den Nerven genauso am Ende wie nach einem einstündigen Quake-Match. Trotzdem habe ich lieber einen intelligenten Gegner, der mich unter Druck setzt, als einen stupiden, immer gleich agierenden Trottel. Im Multiplayer-Modus ist Z unerreicht, immer fair und von der ersten bis zur letzten Minute spannend.


INFANTERISTEN HABEN GEGEN PANZER EXTREM SCHLECHTE KARTEN. UND RUMS...

aus, da er sich nicht zwischen den Feinden entscheiden kann. Seine Einheiten an der passenden Stelle zum richtigen Zeitpunkt in eine effektive Aufstellung zu bekommen, das ist das Problem. Mit Angriffstaktiken erreicht man bei Z viel, aber die zahlenmäßige Überlegenheit muß man sich erstmal erarbeiten. Ein gemächliches Spielchen gibt es nicht wie bei C&C oder Warcraft, sondern puren Dauerstreß. So ist es auch nicht weiter verwunderlich, daß sich jede Mission in wenigen Minuten erfolgreich beenden läßt. Allerdings muß man dafür teilweise etliche fruchtlose Anläufe in Kauf nehmen. Im Endeffekt sitzt man doch im Schnitt ein bis zwei Stunden vor jedem Level, selbst wenn man sehr zügig spielt.

Arcade-Action

Auch wenn die Grafik nicht nach jedermanns Geschmack ist, muß man ihr eine besondere Qualität zusprechen. Während C&C hauptsächlich realistisch und futuristisch aussieht, wirkt Z eher wie ein Arcade-Game. In Warcraft hat man die höhere Auflösung für eine detailliertere Darstellung benutzt, hier wird einfach nur der Bildschirmausschnitt viermal größer, was natürlich der Spielbarkeit zuträglich ist. Neben den vielen kleinen Verzierungen sind vor allem die Explosionen erwähnenswert. Jedes Objekt zerspringt in kleine Einzelteile, die dem Spieler entgegenfliegen und auf der Karte verteilt abstürzen.

Besonders wenn man eine Granatenkiste hochjagt, erhält man ein phantastisches Feuerwerk, das für alle Einheiten in der Nähe ziemlich gefährlich ist. Um auf allen Rechnern die gleiche Geschwindigkeit zu erreichen - schließlich beeinflußt das nachhaltig die Schwierigkeit - sind die Animationen auf langsameren Computern weniger aufwendig. Zwischen Granat- und MG-Feuer geben die Roboter allerlei sinnvolle Kommentare von sich. Wie zum Beispiel „Klasse Treffer", „Rums" oder „Sie scherzen wohl, Sir", bei einem aussichtslosen Auftrag. Im Hintergrund spielt dabei ein mitreißendes Musikstück, das ordentlich an Geschwindigkeit zulegt, sobald es dem Ende, für wen auch immer, zugeht. Sollten Sie sich in einer nahezu ausweglosen Situation befinden, wird Ihre Moral mit Sprüchen wie „Sie sind soo schlecht" wieder aufgebaut. Die Qualität des Sounds ist hervorragend - auch wenn es der Hintergrundmusik an Abwechslung fehlt, wird das leicht durch die Effekte und Sprachausgabe wettgemacht.

Alexander Geltenpoth

MULTIPLAYER

Im Gegensatz zu C&C enthält Z gleich 15 faire Multiplayer-Karten. Zu jeder der fünf Welten - Wüste, Lava, Arktis, Dschungel und Stadt - gibt es jeweils drei Karten. Es wird also nicht passieren, daß ein Spiel beginnt und nach 20 Sekunden die Nachricht kommt: „Ich sitze links unten, habe damit keine Chance und gebe auf!" Dazu wurden natürlich unterschiedliche Karten für Zwei-, Drei- und Vierspieler-Matches generiert, die allen identische Voraussetzungen garantieren. Ein anwenderfreundlicher Editor wurde übrigens in Aussicht gestellt, momentan arbeiten die Programmierer von den Bitmap Brothers aber noch an den letzten Feinheiten. Der größte Vorteil des Multiplayer-Spiels liegt in den nahezu unbegrenzten Möglichkeiten. Die Machtverhältnisse ändern sich sehr schnell, auch wenn man schon mit dem Rücken zur Wand steht, kann man unter Umständen zwei Minuten später dem Sieg verdammt nahe sein. Aber nur durch folgende Regel werden Dreispieler-Matches interessant. Bei C&C gewann für gewöhnlich der lachende Dritte, der sich aus der ersten großen Schlacht heraushielt. Hingegen erhält der Eroberer eines gegnerischen Forts bei Z alle übrigen Sektoren des Spielers, allerdings gehen die restlichen Einheiten verloren. Wird das Fort hingegen zerstört, so werden die restlichen Sektoren neutral. Außerdem reparieren sich alle anderen Gebäude und Brücken nach einiger Zeit selbständig, auch bei einem längeren Match verwandelt sich die Karte nicht in ein unansehnliches Schlachtfeld.





Mindestens:	486DX66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, General Midi		
Handbuch:	deutsch (34 Seiten)	Multiplayer:	4 Netzwerk, 2 Modem
Sprache:	deutsch	CD/HD:	353MB/22MB
Hersteller:	Bitmap Brothers	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	84%	Sound: 82%	Genre: Action/Strategie

88%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

DIE SERIE DER GROßEN Schlachten

Ein Hochgenuß für Strategen

in bisher unerreichter historischer Akkuratesse







Die große Schlacht in den Ardennen

1944: Der Zweite Weltkrieg in seiner entscheidenden Phase. Die Region der Ardennen ist Schauplatz der finalen Schlacht zwischen den deutschen Truppen und den Alliierten. Erleben Sie diese harten, letzten Tage des Krieges aus Sicht der größten Befehlshaber dieser Zeit.

Messen Sie sich mit den größten Feldherren der Geschichte



Die große Schlacht um Gettysburg

1863: Die drei blutigsten Tage in der amerikanischen Geschichte. Eine Truppe von fast zweihunderttausend Mann zieht gegen ihre Landsleute in den Krieg. Entscheiden Sie über das Schicksal einer gespaltenen Nation.

Die Serie der großen Schlachten...

präsentiert sich als äußerst präzise Umsetzung im ansprechenden 3D-Gewand. Handgemalte Originalkarten, Rekonstruktionen aller Truppenbewegungen, detaillierte Hex-Felder, fundierte Hintergrundinformationen, ein brillant agierender Computergegner sowie ein riesiges Angebot an Szenarien und Optionen bieten ein langfristig motivierendes und unglaublich realistisches Strategieerlebnis.

... der Beginn einer großen Serie



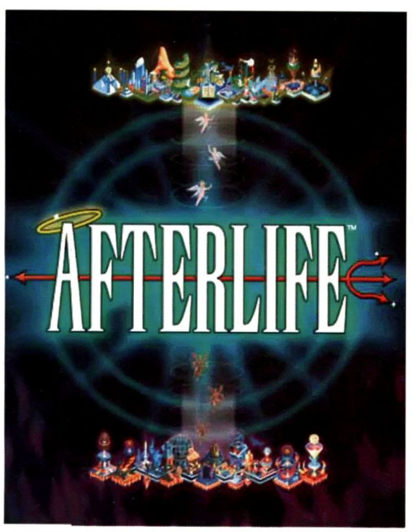
Im Exklusiv-Vertrieb von



http://www.bomico.com

Afterlife • Strategie

HÖLLENTRIP



Bereits vor über zwei Jahren gelang Maxis mit SimCity 2000 ein Geniestreich der besonderen Art, der nicht nur das oft trockene Strategie-Genre zum Publikumsrenner machte, sondern auch andere Softwareschmieden animierte, dieses Feld mit größerem Engagement zu beackern. Doch niemand schaffte es bis heute, SC2000 vom Referenzthron der Bau- und Planungspiele zu stoßen. Nicht einmal Maxis selbst konnte mit dem Nachfolger SimTower an diesen Riesenerfolg anknüpfen.

Jetzt startet auch LucasArts, bisher vor allem durch Weltraum-Actionspiele und gelungene Adventures bekannt, sein Strategiedebüt. In Afterlife ist sich der kalifornische Spielegigant nicht zu schade, das geniale Gameplay von SC2000 beinahe unverändert zu übernehmen, und überrascht dennoch mit einer Neuheit: die Spielumgebung ist erstmals nicht mehr realitätsbezogen, sondern pure Phantasie. Aus dem Amt des Bürgermeisters, der aus einer Brachlandschaft eine Millionenstadt erwachsen läßt, wird das einer geschäftsführenden Allmacht, die als Manager von Himmel und Hölle das gesamte Jenseits eines erdenfernen Planeten mit phantastischen Belohnungen und fürchterlichen Bestrafungen zu organisieren und zu verwalten hat.

Übereinstimmung

Das Spielprinzip ist trotz Sphärenklängen und Fantasy-Szenario altbekannt. Nach wie vor gilt es, unter Ausnutzung der (über)natürlichen Ressourcen eine funktionierende Infrastruktur zu errichten. So werden die Rahmenbedingungen geschaffen, um

PHANTASIEREICHE GRAFIK

Alle Gebäude zur Verwöhnung bzw. zur Folter der eingemieteten Seelen wurden im Science Fiction-Stil der Arkologien aus SimCity 2000 entworfen. Ihre abstrusen Funktionen sind ein wahrer Ausbruch an Phantasiereichtum!



THE HEAVEN SCENT ATOMIZED

THE CRINKLY CACOPHONY CONTRIVIANCE

THE AUDIO IMPROVING EMBOPHONE

DER HIMMEL WIRD U. A. MIT ZONEN FÜR GROSSZÜGIGKEIT, KEUSCHHEIT UND FLEISS AUSGESTATTET, WÄHREND DEM IN DER HÖLLE DIE GEBIETE FÜR HABGIER, WOLLUST UND TRÄGHEIT GEGENÜBERSTEHEN.

die Klientel, in diesem Fall die zu ewiger Wonne oder Verdammnis Verurteilten, ihrer jeweiligen Bestimmung entsprechend zu bedienen. So soll mit der Zeit ein prosperierendes Gemeinwesen entstehen, in dem beide Abteilungen, also Himmel und Hölle, ganz profan Gewinn als Überschuß an „Himmelspfennigen" abwerfen.
Dies alles geschieht nach dem bewährten Spielsystem aller „Sim"-Spiele, und die Fans dieses Genres werden sich zunächst intuitiv zurechtfinden. Beim ersten Anblick der Bedienoberfläche huscht dann auch ein überlegenes Lächeln durch das Gesicht jedes Transport -Tycoon- oder SimCity-Erfahrenen. Die isometrische Spielfläche, wie gewohnt rasterartig von quadratischen Parzellen gleicher Größe durchzogen, läßt ein anheimelndes Gefühl von Vertrautheit aufkommen. Alle Menüfunktionen einschließlich der regelbaren Spielgeschwindigkeit und der Fernbedienung mitsamt ihrer Zoom- und Drehfunktionen sind analog vorhanden. Souverän werden auch noch die ersten Spielschritte absolviert, in denen man wie gewohnt per Mausdrag eine Straße zieht und an deren Rändern Gebietsstrukturen festlegt. Daß man statt drei Zonenfarben nun Areale für sieben Sünden und ebenso viele Tugenden am Straßenrand anordnen und sinnvoll miteinander kombinieren muß, wird noch niemanden beunruhigen. Zumal es als zusätzliches Feature ein allerdings nicht allzu hilfreiches Tutorial und eine nützliche Online-Hilfe gibt (siehe Helferlein).



ABGEFAHRENE KATASTROPHEN WIE DAS DISCO INFERNO KÖNNEN ALLE BAUTEN ZERSTÖREN. HIER TRAMPELT EIN WILDGEWORDENER TÄNZER IN DER HÖLLE HERUM.

Schnell in den Miesen

Hat man beim Anlegen von Strukturen und Sondergebäuden eine gewisse Routine erlangt und beginnt, sich mutig in den Wust von statistischen Funktionen einzuarbeiten, wird einem beim Durchforsten der Budgetaufstellung wohl der erste Schreck in die Glieder fahren, denn beinahe jedes Projekt eines Neulings arbeitet grausam defizitär. Auf diese Weise wird das Erscheinen der vier apokalyptischen Surfer, die das gesamte Jenseits zerstören und den verantwortlichen Planer selbst eigenhändig zur Hölle fahren lassen, eine reine Frage der Zeit. Hat man bereits eine Bank errichtet, kann man durch das Aufnehmen von Krediten den Kontostand aufpeppeln und den Bankrott um einige Jahre hinauszögern. Dies ist allerdings meist eine finanzielle Sackgasse, die zwangsläufig dazu führt, daß man das Spiel mit dem Vorsatz von vorne beginnen muß, diesmal auch alle Daten und Informationen aus den Hilfefenstern in die Planung mit einzubeziehen. Durch die totale Überfrachtung der Menüs mit statistischen Werten und Grafiken entsteht aber zunehmend der Eindruck, der

HELTERLEIN

Echte Neuerungen im Optionsmenü sind die beiden Hilfefunktionen. Im Tutorial finden sich als kleiner Multimedia-Gag zwei Management-Assistenten in Comicgestalt eines Engelchens und eines Teufelchens, die in ingesamt acht Lektionen auch per Sprachausgabe einen nur geringen Überblick über den zu erwartenden Spielverlauf liefern. Eine wirklich hilfreiche Ergänzung zu den wenig aussagekräftigen Handbüchern wird jedoch nicht geboten. Wirklich nützlich ist jedoch die Online-Soforthilfe. Hier werden von beiden freundlichen Fachberatern jederzeit die maximal sechs eklatantesten Schwachpunkte des laufenden Projekts grafisch angezeigt, per Mausklick (jeweils subjektiv) näher erläutert und am konkreten Beispiel allgemeine Strategiehinweise geliefert. Bei Einsteigern sollten die beiden im Dauerbetrieb laufen!



JASPER UND ARIA SIND IHRE BEGLEITER IM JENSEITS.

ÜBERS ZIEL HINAUS

Eindeutig übertrieben hat man bei der Funktionsvielfalt: der Höhepunkt dieser Verwirrungstaktik ist zweifellos die mögliche Einflußnahme auf die Entwicklung der Planetenbewohner vor deren Tod zur Heranzüchtung bestimmter Seelengruppen, die unterschiedlichen Glaubenslehren anhängen. So gibt es die AAAJisten, die glauben, nach dem Tod alles andere als das Jenseits vorzufinden, SUMSisten, die glauben, daß Seelen mehreren Schicksalen unterliegen, also damit rechnen, im Jenseits entweder belohnt oder bestraft zu werden, und SUBSisten, die überzeugt sind, daß jede Seele durch eine bestimmte Sünde oder Tugend bestimmt und auch nur in der entsprechenden Zone behandelt werden wird. Weiterhin existieren UUUisten, HUHUisten, HOHOisten, PESSisten und WESSisten usw., die allesamt auch den engagiertesten Spieler mit ihren Ansichten überfordern. Generell ist wohl der Planet der EMBOS als dritter Handlungsort neben Himmel und Hölle einfach überflüssig und sollte zumindest abschaltbar sein.



OPTIONS- UND STATUSFENSTER BESITZT AFTERLIFE IM ÜBERFLUSS.



HIMMEL UND HÖLLE MÜSSEN SIMULTAN GEMANAGT UND FÜR DIE EINTREFFENDEN SEELEN VORBEREITET WERDEN.

Spieler soll gezielt verwirrt werden, um ihm im Dschungel der Balken-, Kuchen- und Liniendiagramme möglichst lange die Erkenntnis vorzuenthalten, was zum Erreichen der Gewinnzone tatsächlich von Bedeutung ist und was er vernachlässigen kann.

Nur mit Engelsgeduld

Bereits der Einstieg in Afterlife ist somit etwas zu schwierig geraten, denn die einfache, bekannte Vorgehensweise täuscht über die tatsächlichen Schwierigkeiten hinweg, die ein neues Projekt nur von Anfang an aufs tote Gleis führen kann. Gerade der Gelegenheitsspieler hat es äußerst schwer, hinter die komplexen Auswirkungen seines Handelns zu blicken, um so jemals die Gewinnzone erreichen zu können. Diverse Spezialfunktionen wie das demographische Ausbalancieren von Gebäuden oder die Beeinflussung des Planeten als Seelenlieferanten werden von den meisten, nicht extrem akribisch veranlagten Spielernaturen wohl eher als lästige Schikane empfunden werden und sollten zumindest optional abschaltbar sein. Weil die Infrastruktur mit ihren Seelenrückführungsmechanismen und die sozialen und wirtschaftlichen Wechselwirkungen dieser überirdischen Einheiten ein reines Phantasieprodukt der Programmiererhirne sind, fällt der Überblick und das Entwickeln von Strategien doppelt schwer. Dem „Jenseits"-Geschäftsführer nützen seine ökonomischen Erfahrungen und Einsichten aus dem realen Leben recht wenig. Diese erleichtern einem das Zurechtfinden in realitätsbezogenen Management-Spielen wie SC 2000 normalerweise erheblich. Hier funktioniert alles anders: Gebäude müssen „ausbalanciert", die Schwingungen berücksichtigt und „Karma-Stations-Anker" via „Karma-Strecken" korrekt mit „Karma-Portal-Ankern" verbunden werden. Man sieht: um Afterlife wirklich genießen zu können, sollte man gewillt sein, sich auch auf die spezielle Terminologie dieser reichlich abgefahrenen Materie einzulassen. Wer die Flinte nicht ins Korn wirft und der bunten Fantasy-Welt etwas abgewinnen kann, der wird mit einer Funktionsvielfalt belohnt, die immer noch Überraschungen und Erkenntnisse bereithält und für Aha-Effekte sorgt, wenn man in SC2000 längst mit eingefahrenem und bewährtem Konzept vor sich hinwirtschaftet und der Erfolg nicht mehr aufzuhalten ist.



IN BEIDEN TEILEN DES JENSEITS KANN DER WEG JEDER EINZELNEN SEELE VERFOLGT WERDEN.

Lebendig

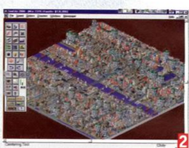
Das Programm läuft sowohl unter Win95 wie auch unter DOS problemlos in akzeptabler Geschwindigkeit. Die Sprachausgabe der Comicfiguren im Hilfemenü läßt die Spielatmosphäre etwas lebendiger als in SimCity erscheinen, die sphärische Hintergrundmusik mit Cello-Soli und Choralgesängen dagegen ist auf Dauer schlicht nervtötend und das Vokabular der englischen Originalausgabe macht trotz deutschen Handbüchleins durch seine sehr akademische bzw. poetische Wortwahl ein Wörterbuch obligatorisch. Wer auf Entspannung beim kreativen Gestalten aus ist und genüßlich Wachstum und Gedeih beobachtet, wird mit Afterlife aufgrund der Überfrachtung mit Funktionen mehr Ärger als Freude haben. In jedem Falle versteht LucasArts eine Menge vom Wirtschaften, denn das Programmierteam hat durch die Komplexität des Gameplays dafür gesorgt, daß dem „Strategy Guide", der parallel zum Spiel auf den Markt kommen soll, eine große Nachfrage beschieden sein wird.

Alexander Geltenpoth/mh

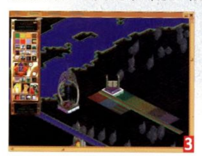
GEGENÜBERSTELLUNG

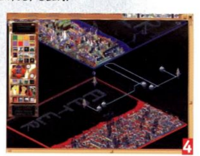
Genauso wie in SimCity aus unscheinbaren Anfängen Millionenstädte entstehen (Bild 1+2), wird auch in Afterlife bei Null begonnen. Am Anfang steht die Himmelspforte, anschließend müssen allerdings sieben Strukturen als eigenständige Tugend- bzw. Sündengebiete ausgewiesen werden (Bild 3). Bei Afterlife sind gleich zwei Territorien parallel zu bearbeiten, was zwar nicht gerade übersichtsfördernd ist (Bild 4), jedoch durch eine gelungene Kombination aus Tastatur- und Maussteuerung zumindest bedienungstechnisch keinerlei Problem darstellt. Grafisch bringt Afterlife keinen Fortschritt ins Genre, weil die zugegebenermaßen phantasiereiche Gebäudevielfalt im Gegensatz zum zwei Jahre alten SC2000 aus jedem Blickwinkel die gleiche Frontansicht bietet und das Ganze nicht zuletzt durch den dunklen Hintergrund an Übersichtlichkeit verliert. Der komplette technische Aufbau vom Spielprinzip bis hin zu einzelnen Menüpunkten wie den abschaltbaren Katastrophen oder den ladbaren Szenarien zwecks Aufgabenerfüllung wirken reichlich dreist vom großen Vorbild abgekupfert.





IN SIMCITY 2000 ENTSTEHEN AUS BRACHLIEGENDEN WÜSTENLANDSCHAFTEN MONSTRÖSE METROPOLEN.

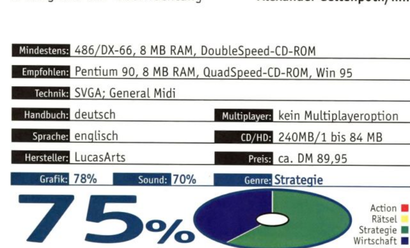




AFTERLIFE GEHT VON EINER GROSSEN LEERE IN HIMMEL UND HÖLLE AUS, DIE SICH DURCH SEELENWANDERUNG FÜLLT.

KOMMENTAR

Afterlife bewegt sich technisch auf hohem Niveau, aber bereits auf dem Gebiet der Grafik schleichen sich bei der Umsetzung der ungeheuren Kreativität kleinere Schwächen ein. Die wenigen Animationen ruckeln in wenigen Einzelbildern über den Monitor, der eine Farbpracht zeigt, die der Übersichtlichkeit nicht zuträglich ist. Die enorme Verkomplizierung des Spielprinzips von SC 2000 wirkt wie der Versuch, dem sich aufdrängenden Plagiatsvorwurf quasi vorbeugend zu begegnen. Zur Entspannung wenig geeignet, bietet das Programm für echte Genreprofis eine ergiebige Spielwiese mit Dauermotivationspotential. Himmlisch bunt, aber höllisch kompliziert!



Mindestens:	486/DX-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 90, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win 95		
Technik:	SVGA; General Midi		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	kein Multiplayeroption
Sprache:	englisch	CD/HD:	240MB/1 bis 84 MB
Hersteller:	LucasArts	Preis:	ca. DM 89,95
Grafik: 78%	Sound: 70%	Genre:	Strategie

TEL 06192-929240
ab 15.07. 069-332353
Mo-Fr. 09.30-19.00 Uhr

your way to play Company

11th Hour	DA	84,90
3d Lemmings	DA	69,90
3d Pinball	DV	69,90
Aces Of The Deep	DA	69,90
Afterlife	DV	69,90
Ah-64 Longbow*	DV	79,90
Airbus 2	DV	79,90
Albion	DV	79,90
Angel Devoid	DV	89,90
Anvil Of Dawn*	DV	74,90
Apache Longbow	DA	49,90
Assault Rigs	DV	89,90
ATF - Adv: Technical Fig:	DV	84,90
Bad Day On The Midway	EV	74,90
Baldies	DV	69,90
Baphomets Fluch*	DV	74,90
Battle Bugs	DV	49,90
Battle Cruiser 3000 AD*	DV	59,90
Battle Isle 3	DV	84,90
Bernhard Langer Golf	DV	69,90
Bleifuss	DV	54,90
Braindead 13	DV	74,90
Caesar 2	DV	74,90
Carrier Strike Force	DV	79,90
Chronicle Of The Sword	EV	74,90
Chronicle Of The Sword	DV	74,90
Chronomaster	DA	69,90
Civnet	DV	59,90
Mechwarrior 2 Data	DV	39,90
Mission Critical	DA	74,90
Monopoly	DV	54,90
Myst - Edition	DV	69,90
Nba Live 96	DV	79,90
Need For Speed	DV	79,90
NHL Hockey 96	DV	79,90
NFL Quaterbeck 96	DA	79,90
Olympic Games*	DA	64,90
Outpost 2	DV	89,90
Panzer General 2	DA	49,90
Paparazzi	EV	79,90
Pax Imperia*	DV	89,90
Phantasmagoria	DV	84,90
Pinball 95*	DV	64,90
Pitfall - Das Maya Abenteuer	DV	79,90
Pizza Connetion	DV	89,90
Pole Position	DV	79,90
Pool Champion	EV	74,90
Powerplay Hockey*	DA	59,90
Pro Pinball - The Web	DV	49,90
Puppen, Perlen, Pistolen*	DV	79,90
Quest For Fame	DA	89,90
Ran Soccer	DV	69,90
Ran Trainer 2	DV	69,90
Raymann	DA	74,90
Rebel Asault 2	DV	79,90
Revolution X	EV	89,90

Dungeons der anderen Art:





Dungeon Keeper* DV 79,90
Diablo* DV 79,90
Dungeon Keeper mit Diablo
NUR 154,90!!!

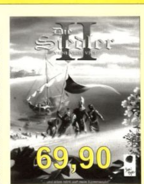


TOP'S

Bad Mojo	79,90
Com.&Conq. Data	25,90
C & C Inkl. Data	99,90
C & C 2 - Red Alert*	89,90
Cyberia 2	69,90
Die Fugger 2	74,90
[redacted]	
Earthsiege. Sky.-DV*	79,90
Fantasy Gen.-DV*	69,90
For. 1 Grand Prix 2*	99,90

TOP'S

Hexen Inkl. Data*	74,90
Kingdom O Magic	69,90
Mechw. Inkl. Data	74,90
Schwarze Auge 3*	39,90
Shannara	69,90
Silent Hunter-DV	69,90
Warcraft 2 Inkl. Data	94,90
Wing Commander 4	94,90
Worms Inkl. Data	94,90
"Z"*	69,90





Clearing House	DV	69,90
Colonization	DV	74,90
Comix Zone	DV	49,90
Command & Conquer	DV	79,90
Com. & Conq. Svga Win95*	DV	84,90
Command&Conquer-Red Alert*	DV	89,90
Conqueror A.D.	DV	79,90
Conquest Of New World	DV	79,90
Conquest Of New World	EV	109,90
Crusader - No Remorse	DV	79,90
Daggerfall*	DV	84,90
Das Dschungelbuch	DV	44,90
Deadline*	DA	69,90
Death Gate*	DA	74,90
Deathkeep-Win95*	DA	74,90
Defcon 5	DV	59,90
Der Planer 2*	DV	74,90
Descent 2	DA	79,90
Destruction Derby	DA	89,90
Die Gr.Schlacht I.D.Ard.*	DV	69,90
Die Gr.Schlacht U.Getty.*	DV	79,90
Discworld	DV	69,90
Earthsiege 2:Skyforce	DA	74,90
Earthworm Jim 1+2-Dos	DV	64,90
Earthworm Jim Win95	DV	74,90
Ecco The Dolphin	DV	49,90
Elisabeth I.*	DV	89,90
Fast Attack*	DV	74,90
Fifa Soccer 96	DV	79,90
Flight Commander 2	DV	69,90
Fritz 3 Schach	EV	69,90
FX Fighter-Limited	DA	79,90
Gabriel Knight 2	DA	79,90
Gender Wars*	DA	69,90
Gene Machine	DV	59,90
Golden Gate Killer*	DV	74,90
Grand Prix Manager	DV	49,90
Hexen	DA	49,90
Hexen Mission*	DV	29,90
Hugo 3	DV	69,90
Indy Car 2	DV	69,90
Inferno	DV	39,90
König Der Löwen	DV	49,90
Lands Of Lore 2*	DV	84,90
Larry Coll. 1-6	DA	79,90
Last Dynasty	DV	39,90
Little Big Adventure 2*	DV	89,90
Lode Runner - Network	DV	79,90
Lost Eden	DV	69,90
Love Vision	DV	39,90
Magic Carpet 2	DV	39,90
Magic Of Endoria	DV	59,90
Magic The Gath.-Win 95*	DV	84,90
Master Of Orion 2*	DV	84,90
Ripper	EV	74,90
Ripper-Dv	DV	69,90
Rtl Samtag Nacht	DV	49,90
Sea Legends	DV	79,90
Sensible World of Soccer	DV	59,90
Shellshock	DV	74,90
Shivers	DV	79,90
Silent Thunder-Win95	DA	79,90
Silent Thunder*	DV	89,90
Sim Earth Classics	DV	39,90
Sim Life	DV	39,90
Sim Tower	DV	84,90
Sim Town	DV	69,90
Simon The Sorcerer 2 - Edition	DV	69,90
Soccer Stars 96	DV	69,90
Space Bucks	DV	69,90
Space Legends	DA	39,90
Space Quest 6	DV	84,90
Star Trek - A Final Unity	DV	69,90
Star Trek - Deep Space 9	DA	59,90
Star Trek - Klingons	EV	99,90
Stonekeep	DV	89,90
Storm*	DV	84,90
Strike Base*	DV	69,90
Syndicate Wars*	DV	79,90
Tekwar	DA	69,90
Tempest 2000	DV	59,90
Terminator Future Shock	DV	69,90
Terra Nova*	DV	69,90
TFX:Eurofighter 2000	DV	79,90
The Atlas	DV	59,90
The Dig	DV	74,90
This Means War	DV	69,90
Thunderhawk 2	DV	69,90
Tilt	DV	49,90
Tomcat Alley	DA	49,90
Top Gun - Fire At Will	DV	74,90
Torins's Passage	DV	84,90
Track Attack	DV	79,90
Trivial Pursuit	DV	69,90
Uefa Championgs Legue	DA	54,90
Vollgas	DV	49,90
Warcraft 2	DV	74,90
Welcome to the Future	DA	89,90
Willi Lembkes F.-Manager	DV	54,90
Wing Commander 3	DV	79,90
Wing Commander 4	DV	94,90
Wipe Out	DA	79,90
Witchaven 2	EV	89,90
World Ralley Fever	DA	74,90
Woodruff	DV	79,90
Worms	DV	69,90
Worms Reinforcment	DV	34,90
Zork Nemesis	DV	79,90

LOW BUDGET!

7th Guest	DA	19,90
Alone In The Dark 1	DV	24,90
Beneath A Steel Sky	DA	19,90
Blackhawk	DV	19,90
Caesar 1	DA	24,90
Conspiracy	DA	19,90
Creature Shock	DA	19,90
Cyberia 1	DA	29,90
Dawn Patrol	DA	24,90
Deadelus Encounter*	DV	24,90
Descent 1 inkl. Level	DV	39,90
Die Siedler 1	DV	29,90
Dreamweb	DV	24,90
Dune 2	DV	29,90
F-19 Stealth Fighter*	EV	24,90
Fifa Soccer Classic	DV	29,90
Flashback*	EV	24,90
Goblins 1+2	DV	24,90
Goblins 3	DV	24,90
Hand Of Fate	DA	29,90
Indiana Jones 4	DV	29,90
Indi: Jones Desk. Adv.-3,5"	DV	29,90
Indy Car	DV	24,90
Kings Quest 5*	EV	24,90
Kings Quest 6	DV	24,90
Kings Quest 7	DV	39,90
Kyrandia 3	DV	24,90
Lands Of Lore	DV	29,90
Links Challenge	EV	24,90
Little Big Adv. Classic	DV	29,90
Lost In Time	DV	24,90
Magic Carpet Plus	DV	29,90
Manic Karts	DV	29,90
Master Of Magic	DV	34,90
Nascar Racing*	DV	24,90
Nhl 95 Classic	DV	29,90
Pga Tour 486	DV	29,90
Rebel Assault 1	DA	29,90
Red Baron 1*	EV	24,90
Return To Zork	DV	29,90
Sam & Max	DV	34,90
Shadow Of The Comet	DV	24,90
Sim City Enchand	DV	24,90
Simon The Sorcerer 1	DV	29,90
Space Quest 4	DV	24,90
Star Trek-25th Anniver.	DV	24,90
Star Trek-Judge. Rites	DV	24,90
Streetfighter*	EV	24,90
Tfx	DV	29,90
Theme Park Classic	DV	29,90
Ultima 7 Comp.	DA	29,90
War in the Gulf	DV	24,90
Warcraft 1	DV	24,90

KOMBIES!

GAMES VOL.4
Battle of Britain, Winzer, Tiebreak, Eco Phantoms, Spirit of Adventure
29,90 DM

GAMES VOL.5
Zack MC Kracken, Lollypop, Mad TV, Lords of Doom, Traders
29,90 DM

LUCAS ARTS CLASSIC ADVENTURE
Indiana Jones3, Monkey Island, Zack Mc Kracken, M. Mansion, Loom
39,90 DM

LUCAS ARTS CLASSIC SIMULATIONS
Battlehawks 1942, their finest hour inkl. Mission, Secret Weapons of the Luftwaffe
39,90 DM

MADE IN GERMANY
Anstoss, Sternenschweif, Battle Isle 2
49,90 DM

MEGAPACK 5
FX Fighter, Flight Unlimited, Warlords 2 de Luxe, Primal Rage, Terminal Velocity, Jagged Alliance
84,90 DM

STAR WARS COLLECTION
Rebel Assault 1, X-Wing, Star Wars Screen Entertainment
49,90 DM

WESTWOOD COMPILATION
Dune 2, Kyrandia 1-3, Lands of Lore, Infos zu C & C 2 und Blade Runner
64,90 DM

WORLD OF FANTASY
Abandoned Paces, Rings of Medusa, Return of Med., Lords of Doom, Spirit of Adv.
24,90 DM

NEU IN FRANKFURT:
Ein **Gamestore** der Software-Company

MTZ
BAB 66
ab 15.07.
Königsteiner Straße
Hospitalstr.
Peter-Bied-Str.
Gebeschusstr.
Gerlachstr.

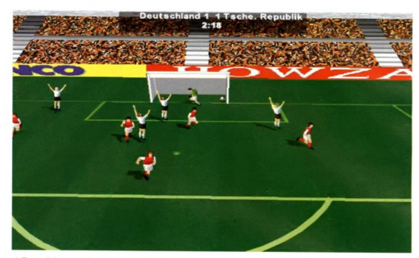
Königsteiner Str./Ecke Gerlachstr.
TEL & FAX: in Vorbereitung

ALLE WEITEREN SPIELE AUF ANFRAGE !!! DV=Dt. Version DA=Dt. Anleitung EV=Engl. Version *bei Drucklegung noch nicht verfügbar, ab DM 230,- portofrei, Vorkasse DM 6,90, Nachnahme DM 9,90 zzgl. NN-Gebühr, bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 19,50 Software-Company Ziegler, Seilerbahn 2-4, 65719 Hofheim. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Kick Off 96 • Sport

STREIFSCHUSS

Ancos Vorgänger Kick Off 2, noch vom damaligen Chef-Entwickler Dino Dini programmiert, sorgte auf dem Amiga für Furore und Fußball-Begeisterung. Dini verließ danach das Team und designte das desolate Goal! für Amiga und PC; bei Anco besann man sich auf alte Tugenden und arbeitete an Kick Off 96. Das Ergebnis liegt nun vor.



DER AUSGLEICH GEGEN TSCHECHIEN. UM GEGEN SPITZENTEAMS ZU BESTEHEN, BRAUCHEN SIE VIEL ÜBUNG.

Zunächst die nackten Fakten: Kick Off 96 simuliert 49 Nationalmannschaften, 750 Clubs der ersten Liga, wobei bei den deutschen Teams die Original-Namen aus Lizenzgründen verfremdet wurden, 16 verschiedene Taktiken, jeder der 15.000 Spieler bekam einen eigenen Typus aufgrund von neun Eigenschaften verpaßt. Kick Off 96 bietet vier verschiedene Kameraperspektiven, vier Spielmodi einschließlich der jüngst vergangenen Europameisterschaft und Vier-Button-Unterstützung für Gamepads.

Das Spiel

Haben Sie erst einmal alle Einstellungen getätigt, geht es endlich ins Stadion. Für die Darstellung des Spielsystems eignet sich eigentlich nur die voreingestellte 3D-Kamera, der Rest ist eher Spielerei, wobei die klassische 2D-Perspektive wenigstens noch für nostalgische Gefühle sorgt. Wenn Sie sich zum Einstieg in Kick Off 96 für einen Klassiker wie etwa Deutschland gegen England entschieden haben, war das bereits Ihr erster Fehler. Ohne Spielpraxis wird Ihnen ein etwa gleichstarkes Team die Kugel in die Maschen prügeln, ohne daß Sie auch nur einmal für mehr als vier Sekunden in Ballbesitz waren. Das Spiel ist nicht nur schnell - und damit meine ich verdammt schnell - die Steuerung verlangt auch Profis alles ab. Dabei klingt es so einfach: Im Zwei-Button-Modus ist Taste 1 mit Schuß und Tackling, Taste 2 mit dem Paß belegt. Der Teufel sitzt allerdings im Detail. Wie bei allen Vorgängern der Kick Off-Serie „klebt" der Ball Ihrem Spieler nämlich nicht automatisch am Fuß, sondern nur dann, wenn Sie die Paßtaste gedrückt halten. Betätigen Sie dann innerhalb einer Zeittoleranz von drei Sekunden den anderen Button, legt sich Ihr Kicker das Leder selbst vor, ansonsten erfolgt unweigerlich ein Abspiel in die Joystickrichtung. Aufgrund der Steuerung lassen sich Tore daher nur aufgrund von Direktspiel, One-Timern oder Standardsituationen erzielen, alle anderen Möglichkeiten, wie etwa Alleingänge, sind zwar prinzipiell möglich, aber nur nach stundenlanger Übung auch praktikabel.



NACH GROBEN FOULS DÜRFEN SIE IHREM GEGNER IM PRÜGELMODUS NAHELEGEN, DASS ER EINEN GROSSEN FEHLER BEGANGEN HAT.

Die Technik

Die grafische Darstellung fällt unter die Kategorie zweckmäßig, kann sich aber auf keinen Fall mit der Konkurrenz von EA Sports oder Gremlin messen; dafür ist sie wenigstens ausreichend schnell. Die Soundwertung müßte eigentlich komplett entfallen. Es gibt keine Sprachausgabe, und die wenigen Stadiongeräusche sind kaum der Rede wert. Hübschen Details wie dem auf das Feld hechelnden Sanitäter oder humpelnden Spielern stehen ärgerliche Grafikbugs gegenüber, wenn etwa Ihr Kicker durch das Tornetz wackelt, um sich den Ball zu holen. Den Spielablauf stört das zwar nicht unbedingt, dafür ringt Ancos Fußballspiel verzweifelt nach Atmosphäre. Kick Off 96 vermag die sportive Fangemeinde in zwei Lager zu spalten. Kicker-Puristen werden sich über ein verflucht schweres, wohl nie perfekt zu beherrschendes Spiel freuen, alle anderen dürften die Packung nach zehn Minuten wutentbrannt in die Ecke schleudern.

Christian Bigge

KOMMENTAR

Die komplizierte Steuerung trennt hier die Spreu vom Weizen. Kick Off 96 eignet sich nur für Spieler, die sich richtig in diese actionlastige Simulation hineinknien wollen. Wer sich diese Zeit nimmt, wird auf Dauer mit Spielspaß belohnt, da kann dann auch die etwas magere Präsentation nicht mehr dran rütteln. Für den schnellen Zugang eignet sich Ancos Programm dagegen überhaupt nicht, eigentlich untypisch für ein Sportspiel. Hier sind FIFA Soccer 96 von EA Sports oder Gremlins Euro 96 eindeutig die bessere Wahl. Kick Off 2-Fans sollten auf jeden Fall einen Blick auf die 96er-Version riskieren.

Mindestens	486DX2/66, 8 MB RAM, Double-Speed CD-ROM		
Empfohlen	Pentium 90, 16 MB RAM, Double-Speed CD-ROM, Joypad		
Technik	VGA/SVGA; SB		
Handbuch	deutsch (20 Seiten)	Multiplayer	2 Spieler an einem PC
Sprache	deutsch	CD/HD:	437MB/35MB
Hersteller	Anco/Softgold	Preis:	ca. DM 50,-
Grafik: 58%	Sound: 20%	Genre:	Sportspiel

66%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

FANTASTISCH

In der Rolle einer der vier Helden einer Fantasy-Welt führen Sie Ihre Truppen gegen den dunklen Schattenmeister und seine Anhänger. Bei den Schlachten können Sie Gold erobern, um noch schlagkräftigere Truppen zu entwickeln. Ihre Armee besteht aus bis zu 120 verschiedenen Truppengattungen. Darunter sind unter anderem Drachen, Ritter, Gnome und Samurais. Sie können Ihre Gegner in fünf Kontinenten bekämpfen oder jedes nur erdenkliche Schlachten-Szenario selbst erstellen.
FANTASY GENERAL verwendet das vielgelobte, intuitiv zu bedienende Interface von „Panzer General", die Handlung versetzt Sie in eine Fantasy-Welt mit deren Truppen.

PHANTASTISCHE MERKMALE:

- Über 120 verschiedene Fantasy-Truppengattungen stehen unter Ihrem Befehl.
- Forschungsmodus.
- Vier verschiedene Charaktere stehen dem Spieler zur Wahl.
- Fünf Kontinente müssen von dunklen Mächten befreit werden.
- Spielen Sie gegen den Computer oder einen menschlichen Gegner per Modem.

Erhältlich für PC CD-ROM

FANTASY GENERAL



GOLD PLAYER

AWARD

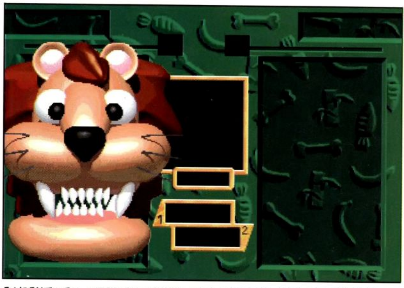
Mindscape International
Zeppelinstraße 321
45470 Mülheim a. d. Ruhr
Tel. (02 08) 9 92 41-0
Fax (02 08) 9 92 41-29

MINDSCAPE

Baku Baku Animal • Action

TETRIS IM ZOO

Eine der am meisten kopierten Spielideen ist die von Tetris. Kleine, von oben herabfallende Steinchen müssen so gedreht werden, daß sie eine gleichfarbige Reihe zwischen dem rechten und linken Rand des Spielfeldes ergeben.



EINDEUTIGER GEHT ES NICHT, DER SPIELER HAT GEGEN DEN COMPUTER VERLOREN UND DER LÖWE LACHT SICH EINS.



GLEICHE AUSGANGSSITUATIONEN: DIE STEINKOMBINATIONEN SIND FÜR BEIDE SEITEN GLEICH. LINKS STARTET DER SPIELER, RECHTS DER COMPUTER.

1.001 verschiedene Varianten gibt es. Einmal muß man statt der gleichfarbigen Reihe nur vier gleichfarbige Bohnen verbinden, ein anderes Mal fallen gelegentlich Extras vom Himmel, die verschiedene positive und negative Effekte auslösen. In einige Tetrisvarianten wurden auch Zwei-Spieler-Modi eingebaut, in denen der Gegner mit einer Menge von unpassenden Steinen bestraft wird, falls man zwei oder mehr gleichfarbige Reihen auf einmal abräumen kann.

Mit Baku Baku ist Sega noch(!) eine weitere Variation zum Thema eingefallen. Wie immer fallen von oben nach unten diverse Objekte. Diesmal tragen manche der Steine Bilder von verschiedenen Nahrungsmitteln wie Käse, Bananen und Karotten. Zwischendurch fällt immer wieder ein Stein mit dem Antlitz eines Tieres herunter, das



DIE AUF DER LINKEN SEITE DES BILDES HERABFALLENDEN MÜNZEN LASSEN GLEICH EINE GROSSE ZAHL VON STEINEN VERSCHWINDEN.



DAS AUFFRESSEN DER STEINE WURDE MIT NIEDLICHEN ANIMATIONEN UNTERMALT. HIER MACHT SICH GERADE DER HASE ÜBER DIE KAROTTEN HER.

natürlich mit Vorliebe über die bereits heruntergefallenen Steine herfällt. So frißt der Hase die Karotten auf, und der Hund freut sich über die vielen Knochen. Falls man mit etwas Glück (oder Können) erreicht, daß gleich mehrere Tiere auf einmal fressen können, bekommt der ebenfalls spielende Computergegner eine Anzahl von absolut unpassenden Steinen in seine Hälfte geworfen. Hin und wieder fallen auch Münzen vom Himmel, die eine ganze Menge von Steinen auf einmal verschwinden lassen.

Baku Baku ist ein reinrassiges Windows 95-Spiel. Nur leider verlangt es unbedingt, daß der Bildschirm in einen 256-Farben-Modus geschaltet wird. So ändern natürlich das Hintergrundbild und alle auf dem Desktop vorhandenen Icons andauernd die Farben, da im Spiel ständig die Farbpalette verändert wird. Als Vollbildspiel kann Baku Baku aber technisch auch nicht völlig überzeugen, da hier die Grafikauflösung zu grob ausgefallen ist. Am Sound kann man dagegen nichts aussetzen. Sowohl die Effekte wie auch die Hintergrundmusik passen zum Genre und lassen ein richtiges Spielhallengefühl aufkommen.

Christian Müller/lg

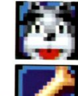
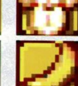


KOMMENTAR

Einmal abgesehen von der Tatsache, daß man von Sega eigentlich andere Titel gewohnt ist, kann Baku Baku durchaus Spaß machen. Gerade für zwischendurch in der Mittagspause oder während man darauf wartet, daß ein Anschluß beim Internetprovider frei wird, ist Baku Baku genau richtig. Nur bekommt man solche Spiele eigentlich auch als Shareware.

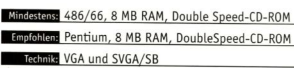
STEINEVIELFALT

Die verschiedenen Steine in Baku Baku müssen immer von bestimmten Tieren aufgefressen werden. So frißt z. B. der Affe die Bananen und der Hund die Knochen.







Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, Double Speed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA und SVGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	2 Spieler an einem PC
Sprache:	englisch	CD/HD:	11MB/6MB
Hersteller:	Sega	Preis:	ca. DM 70,-
Grafik: 65%	Sound: 70%	Genre:	Action

63%



NUR DER SIEG ZÄHLT.

RETURN FIRE

„Super! Spielspaß 85%."
VideoGames 6/96

„Grafik 85%, Sound 89%, Spielspaß 81%."
PC Games 7/96

Und den Sieg müssen Sie sich hart erkämpfen. Das überwältigende Action-Strategiespiel RETURN FIRE ist ein Muß für jeden adrenalinstoßsuchenden Softwarefan. Stellen Sie sich der Herausforderung und erobern Sie die Fahne vom gegnerischen Territorium. Über 100 komplexe und herausfordernde Szenarien sind mit Panzern, Helikoptern, Jeeps und schwergepanzerten Jägern zu bestehen. **RETURN FIRE ist erhältlich für PC CD ROM (WIN '95), PlayStation und Saturn.**







- Realistische, detaillierte 3-D Umgebung
- Dolby Surround Sound
- 2-Spieler Splitscreen Option
- Klassische Musik zur Untermalung der Angriffe: „Hummelflug" von Rimskij-Korsakow, „Ritt der Walküre" von Wagner
- Komplett in Deutsch

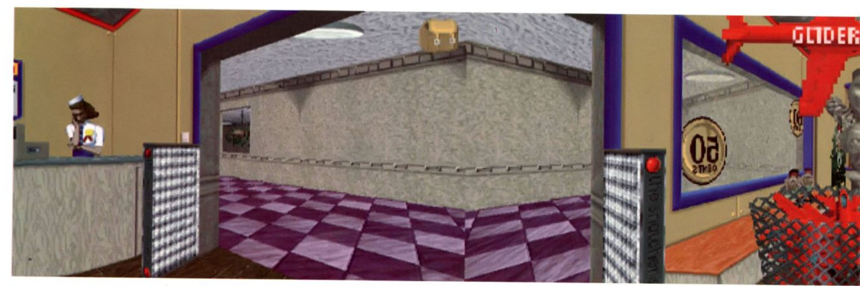








WARNER INTERACTIVE



Normality • Adventure

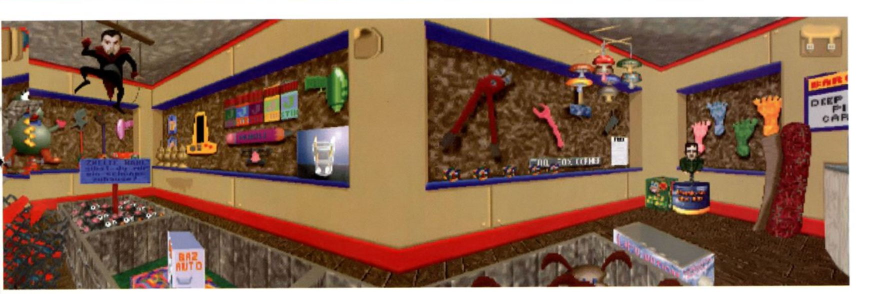
TOTAL NORMAL?

Ohne viel Wirbel und monatelange Vorankündigungen präsentiert Gremlin Interactive ein schrilles Grafik-Adventure in 3D-First-Person-Optik - das erste in diesem Genre. Auf der Verpackung wird magische Anziehungskraft, durchsetzt von skurrilem Humor, versprochen. Große Worte, die so oder so ähnlich schon mancher Spielehersteller hat verlauten lassen. Grund genug, dem Spiel genauer auf den Zahn zu fühlen.

PC ACTION GOLD

Vor 30 Jahren wurde Neutropolis von den Zwillingsbrüdern Saul und Paul Nystalux verwaltet, bis Paul seinem Bruder das Gehirn raubte, ihn einsperrte, die Stadt in Apathie versetzte und seither terrorisiert. Jegliche Art von Frohsinn ist streng untersagt. Als Spieler übernehmen Sie die Rolle des Kent Knutsen, unbeschwert, blauäugig und tollpatschig. Als Kent eine Melodie pfeifend durch die Straßen spaziert, wird er festgenommen und in die Blaue Zelle gesperrt. Während er sich dort langweilt, wird ihm durch den Türspalt eine Nachricht zugesteckt. Diese stammt von einer Gruppe, die sich gegen die Unterdrückung zur Wehr setzen will. Kent wird aufgefordert, sich möglichst schnell in einer ansässigen Fabrik eine Arbeit zu suchen, um dort in einer unterirdischen Höhle zu den Gleichgesinnten zu stoßen. Nach dem Absitzen seiner Haft wird Kent in seinem eigenen Apartment weiter gefangengehalten. Von hier ab sind Sie gefordert. Zunächst gilt es, aus dem Apartment zu fliehen und in der Möbelfabrik einen Job zu bekommen. Hier muß zunächst ausfindig gemacht werden, wo sich das Versteck der Untergrundkämpfer befindet. Dort trifft Kent auf Heather, die ihm zunächst mißtraut und von ihm einen Vertrauensbeweis in Form zweier Aufgaben verlangt. Hat Kent schließlich Heathers Vertrauen errungen, müssen alle Mitglieder der Gruppe aufgestöbert und gelegentlich aus der Gefangenschaft befreit werden, bevor Pauls Stützpunkt zerstört, der Tyrann entmachtet wird und Neutropolis wieder zu einer freien, fröhlichen und lebenswerten Stadt werden kann. Es versteht sich von selbst, daß dabei jede Menge Hürden überwunden, Gegner beseitigt und Rätsel gelöst werden müssen.

Auch werden Sie verleitet, sich um Dinge zu kümmern, die für Ihr Fortschreiten wichtig scheinen, es aber keineswegs sind. Hier zeigt sich der herrliche Humor, mit dem sich das Spiel zeitweise selbst verulkt. So haben Sie z. B. gerade eine versteckte Schachtel gefunden, mühsam mit einem Werkzeug geöffnet und auch eine passende Stelle gefunden, den



HIER HABEN WIR KENT SICH AUF DER STELLE DREHEN UND IN JEDE ECKE DIESES ZIMMERS SCHAUEN LASSEN, UM IN ETWA DEN TIEFEN-RAUMEINDRUCK ZU VERMITTELN, DEN NORMALITY BIETET.

AUGENSCHMAUS

Jede Schlüsselaktion, die Sie ausführen - und davon gibt es etliche - wird mit gerenderten Videosequenzen verdeutlicht. Diese Filmeinlagen sind derart stimmig, daß sich allein lohnen würde, diese nacheinander abzuspielen und sich dabei köstlich zu amüsieren.



HABEN SIE DEN GEISTIG WIRREN PATIENTEN BEFREIT, TORKELT DIESER DURCH DEN FLUR, ZERSCHLÄGT EIN FENSTER UND ERMÖGLICHT IHNEN SOMIT DEN ZUGANG ZU EINEM WEITEREN RAUM.



NORMALITY SPART TROTZ DER DÜSTEREN ORWELLSCHEN HINTERGRUNDGESCHICHTE NICHT MIT WITZ UND HUMOR.

darin befindlichen Schlüssel anzuwenden, und schon müssen Sie feststellen, daß Ihre Aktion lediglich dazu gedient hat, Ihre Lachmuskeln zu aktivieren.

Der technische Aspekt

Die 3D-Engine ermöglicht erstmals auch den Adventure-Fans Spielgenuß aus der Ich-Perspektive. Sie sehen nicht mehr auf das Spielgeschehen, sondern agieren aus dem Blickfeld der Spielfigur Kent, d. h. die Szenerie hört nicht mit den Grenzen des Monitors auf, sie geht um Sie herum. Sie klicken nicht mehr auf eine Position und lassen Ihre Spielfigur dorthin transportieren, sondern bewegen sich frei im Raum. Das ist der grundlegende Unterschied zur konventionellen 2D-Darstellung. Mit Hilfe der Maus bewegen Sie sich im Spielgeschehen und können Gegenstände oder Personen heranzoomen und von allen Seiten betrachten, eben dreidimensional. Das hat natürlich auch seine Tücken. Konnten Sie bisher Gegenstände einfach nehmen, müssen Sie sich nun schon in der richtigen Position befinden, um sie zu erreichen. So werden Sie sehr häufig die fragenden Worte „Von hier?" zu hören bekommen. Auch werden Sie feststellen, daß eine geöffnete Tür, durch die Sie gerade gekommen sind, erst einmal wieder zurück ins Schloß fallen muß, um den evtl. dahinter verborgenen Gang freizugeben, oder daß ein Aufzug nicht startet, weil Sie in der Lichtschranke stehen und so die Tür nicht geschlossen werden kann.

Das Spiel präsentiert sich in schriller SVGA-Grafik, die den comichaften Charakter des Geschehens sehr gut unterstützt und durch die knallbunten Farben in krassem Gegensatz zur eigentlich düsteren Story steht. Der Sound ist leider etwas eintönig und erinnert an die Begleitmusik alter Stummfilme. Da er aber nur zur Untermalung dient, stört das nicht weiter. Anders ist es bei der Sprachausgabe. Jeder Person ist eine genau auf sie zugeschnittene Stimme zugeordnet. Kent z. B. hat passend zu seinem Charakter

BLICKWINKEL





DIE 3D-ENGINE ERFORDERT GENAUES HINSEHEN UND RÄUMLICHES DENKEN. DIE BATTERIEN KÖNNEN SIE NUR BEKOMMEN, WENN SIE DURCH DEN DARUNTERLIEGENDEN SCHACHT KRABBELN.





SIE BRAUCHEN DIESEN SCHLAUCH, KOMMEN ABER NICHT AN IHN RAN? KLETTERN SIE DOCH EINFACH DEN ZIEGELSTEINSIMS NACH OBEN, UND SCHON BAUMEL ER VOR DER NASE.



ÜBER KENTS KLEINE VOODOO-PUPPE KÖNNEN SIE ALLE ADVENTURETYPISCHEN HANDLUNGEN WIE ÖFFNEN, ANSEHEN, SPRECHEN ETC. AUSFÜHREN. EIN KLICK AUF DIE IMMER IM BILD BEFINDLICHE TASCHE ÖFFNET DAS INVENTAR.

eine etwas monotone, trotzige Stimme. Unschön dagegen sind die Onscreen-Texte, die durch eine sehr grobe Darstellung eher störend wirken und leider einige kleine Übersetzungsfehler aufweisen. Da die Sprachausgabe aber sehr gut verständlich ist, ist es für die Atmosphäre im Spiel eher angeraten, die Texte einfach abzuschalten. Zudem ist Normality gespickt mit Video-Sequenzen, die durch das Ausführen von Aktionen gestartet werden. Diese erinnern im ersten Moment an interaktive Spielfilmeinlagen, sind es aber keineswegs. Sie führen das Spiel nicht fort, sondern untermalen lediglich die ausgeführte Aktion und deren Folge, was die Realitätsnähe und den irrwitzigen Humor dieses Spiels hervorragend unterstreicht.

Das Spielprinzip

Sie erkunden Orte und treffen auf andere Personen. Dabei ist es Ihnen völlig freigestellt, wie viele Hilfen Ihnen vom Spiel gegeben werden. Über das Optionsmenü lassen sich Grafikauflösung, Sound und Musik bequem einstellen. Auch können Sie wählen, ob Sie zusätzlich zur Sprachausgabe den Text eingeblendet haben möchten. Selbst die angezeigten Objektnamen lassen sich abschalten. Im Speicher gibt es 99 Möglichkeiten, das Spiel zu sichern. Als besondere Zugabe verfügt Normality noch über eine Autosave-Funktion. Die Interaktionen mit der Umwelt werden mittels einer Voodoo-Puppe ausgeführt, über die alle Aktionen gestartet werden. Am oberen Bildschirmrand befindet sich eine Tasche, das Inventar. In diesem werden Gegenstände miteinander kombiniert oder auf Kents Foto angewandt.

Fast jede richtige Aktion wird von besagten Render-Videos begleitet. Natürlich können Sie

AUSSERGEWÖHNLICH

Unvermeidlich landet Kent während seines Abenteuers nochmals in Gefangenschaft. Besonders reizvoll ist, daß es an Ihnen liegt, wie diese aussieht. Sie werden an einen Punkt kommen, wo Sie sich entscheiden müssen, ob Sie Beweise für die (Un-)Taten des Helden vernichten sollen. Von da ab splittet sich das Spiel vorübergehend. Vernichten Sie die Beweise, landen Sie als unfähiger Norm in einem Zellenkarussell, aus dem Sie sich befreien müssen. Haben Sie die Beweise nicht vernichtet, kommen Sie auf eine Etage, wo Sie sich zunächst der Beobachtung durch einen lästigen Reporter entziehen und dann befreien müssen. Beide Varianten sind gespickt mit Rätseln und Animationen. Sie sollten das Spiel vorher speichern, um dann beide Möglichkeiten durchzuspielen.





WENN SIE DIE BEWEISE NICHT VERNICHTEN, GELANGEN SIE IN EINEN ZELLENTRAKT, IN DEM SIE SICH ZUNÄCHST DER BEOBACHTUNG DES REPORTERS ENTZIEHEN MÜSSEN, BEVOR SIE SICH DER FLUCHT WIDMEN KÖNNEN.





WENN SIE DEN MÜLLZERKLEINERER REPARIERT UND DIE BEWEISE VERNICHTET HABEN, WERDEN SIE IN EINEN ZELLENKOMPLEX GESPERRT, IN DEM ES IN MEHREREN RÄUMEN GILT, DIE FLUCHT VORZUBEREITEN.



KOMMENTAR

Normal ist bei Normality gerade noch der Name. Als Adventure-Freak ist man reichlich skeptisch, ob sich die 3D-Engine in diesem Genre sinnvoll umsetzen läßt. Doch was Gremlin hier präsentiert, ist einfach klasse, sei es wegen der tollen Animationen, der frechen Sprüche oder des wirklich erstklassigen Gameplays, das an keiner Stelle unlogisch ist und tollen Spielspaß vermittelt. Selbst bei mehrmaligem Durchspielen gibt es immer wieder Neues zu entdecken. Ein rundherum gelungener Spaß, der jedem Abenteurer wärmstens empfohlen werden kann.

sich auch mit anderen Personen unterhalten. Während der Dialoge erscheinen Stichwortsätze, die abgefragt werden können. In den Antworten sind reichlich Hinweise für das Lösen der Puzzles versteckt. Das oft lästige Hin- und Herlaufen zwischen verschiedenen Orten wurde hier durch eine Stadtkarte gelöst, die entweder über die M-Taste oder durch Ansteuern der diversen Bushaltestellen benutzt werden kann. Die Ladezeiten werden jeweils mit einer Kent-Animation überbrückt.

Puzzledichte

Ein großes Lob an Gremlin. Normality ist kein lineares Adventure. Das ganze Spiel ist gespickt mit einfallsreichen Puzzles, die keineswegs das Gefühl vermitteln, daß hier alte Kamellen aufgewärmt werden. So sollten Sie überall die Augen offenhalten, denn oft müssen Sie an frühere Orte zurückkehren, um sich ein wichtiges Teil zu besorgen. Sie fragen, warum man es nicht schon vorher mitgenommen oder die Aktion schon früher ausgeführt hat? Die Antwort ist genauso logisch wie verblüffend. An mehreren Stellen im Spiel haben Sie die Möglichkeit, Rätsel auf verschiedene Weisen zu lösen. Das heißt aber auch, daß Sie die Gegenstände für den zweiten Lösungsweg nicht mehr bekommen können, wenn Sie eine Aktion bereits ausgeführt haben. Ein Beispiel: Wenn Sie den Wachmann vor der TV-Station schon in die Flucht geschlagen haben, werden Sie im Einkaufszentrum die Spielzeugmaus nicht mehr nehmen können, die Ihnen den Hinweis für diese Aktion geliefert hätte. Andersherum ist es auch möglich, daß Sie mehrere Gegenstände im Inventar haben, mit denen sich ein Rätsel lösen läßt. So ist man selten an eine vorgegebene Marschrichtung gebunden und kann den Einfallsreichtumg der Programmierer voll auskosten.

Christian Müller/aoe





SO KÖNNEN SIE EINE NACHRICHT FÜR SAUL ENTWEDER DURCH EINE ÖFFNUNG SCHIEBEN ODER SIE IHM WÄHREND DES KAPSELAUFENTHALTES ZEIGEN.

UM DIE ECKE GEDACHT

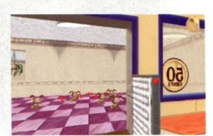
Die Adventure-Gemeinde wurde in letzter Zeit nicht gerade verwöhnt mit pfiffigen Rätseln. Gremlin zeigt hervorragend, wie man mit viel Humor und Ideenreichtum einem Problem zuleiberücken kann.





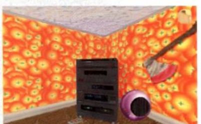
DAS PROBLEM: DEN SCHWERHÖRIGEN HUND DAZU BRINGEN, DASS ER DEN NORMWÄCHTER VON DER SÄULE WEGLOCKT.



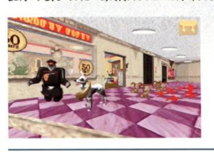


DIE BELLENDEN SPIELZEUGHUNDE MÜSSEN ÜBER DEN SICHERHEITSSCANNER HINWEG IN DER HALLE AUFGESTELLT WERDEN.





JETZT BESORGT MAN SICH EINEN LAUTSPRECHER, VERKABELT DIESEN MIT EINEM VERSTÄRKER UND ÜBERTRÄGT SO DAS BELLEN VOR DAS EINKAUFSZENTRUM.



VOM LAUTSTARKEN GEBELL ANGEZOGEN, RAST DER HUND DIE TREPPE HINAUF UND HÄLT DORT DEN IHM FOLGENDEN NORMWÄCHTER IN SCHACH. VOILA, UND SCHON HAT KENT FREIE BAHN. DIES IST NUR EIN BEISPIEL FÜR DIE ANSPRUCHSVOLLEN RÄTSEL.

DOS - WIN3.1 - WIN95

Grundsätzlich läuft Normality sowohl unter DOS als auch unter Windows problemlos. Obwohl das Spiel auch unter Windows ausschließlich im DOS-Modus ausgeführt wird, fiel jedoch auf, daß der Spielfluß unter Win95 bei gleichem Arbeitsspeicher wesentlich beschleunigt wurde.

KOMPLETTLÖSUNG AUF SEITE 108

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	486/100, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA, SVGA/SB, General Midi		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayer-Option
Sprache:	deutsch	CD/HD:	613 MB/20 MB
Hersteller:	Gremlin Entertainment	Preis:	ca. DM 80,-
Grafik: 89%	Sound: 76%	Genre:	Adventure

86%

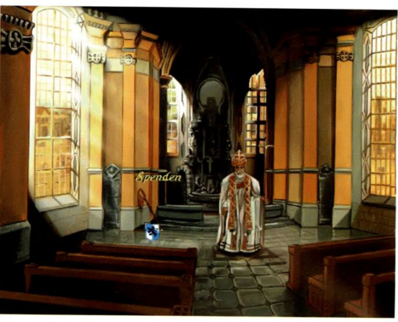
Action / Rätsel / Strategie / Wirtschaft

Elisabeth I. • Wirtschaftssimulation

KÖNIGLICH !

PC ACTION GOLD

Bereits mit „Der Patrizier" bewies Ascon, daß man sich in der urdeutschen Domäne „Wirtschaftssimulation" und mit Schiffen gut auskannte. Auch bei Elisabeth I. wird der Spieler wieder zum Kapitän, durch dessen Bravour in Handels- und/oder Seekriegsangelegenheiten der Aufstieg Britanniens zur ersten Seemacht entscheidend beschleunigt wird.



UM SICH EINEN GUTEN RUF IN EINER STADT ZU VERSCHAFFEN, IST ES UNERLÄSSLICH, IN DER KIRCHE OFT UND REICHLICH GELD ZU SPENDEN.

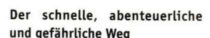
Wie üblich beginnt man mit leeren Taschen und armseliger Ausstattung. Eine lausige Pinasse, ein halb verfallenes Lagergebäude und £ 5.000 müssen reichen, um ein Handelsimperium zu begründen. So beginnt der Spieler wieder, die preiswertesten der insgesamt 30 Waren in kleinen Mengen einzukaufen, in der Hoffnung, diese in einer von 12 Hafenstädten mit Profit loszuschlagen zu können.

Da Zeit Geld ist und vor dem Erfolg die sorgfältige Planung steht, informiert man sich in den Rathäusern, was denn so los ist in Europa, bevor man z. B. Korn kauft, was man sicher relativ einfach und mit Gewinn in einer Stadt veräußern kann, die durch eine Mißernte vor einer Hungersnot steht.



Auf diese Weise lernt man bald jeden Hafen kennen, bekommt allmählich ein Gefühl für die Preise und deren Zyklen und weiß, welche Waren wo günstig angeboten werden. Sobald man zu bescheidenem Wohlstand gekommen ist, legt man sich ein zweites Schiff zu. Im Konvoi verfügt man nun über eine deutlich höhere Ladekapazität und ist demzufolge in der Lage, durch erhöhten Umsatz auch einen höheren Profit zu erzielen. Dieser kann nun in eigenen Manufakturen investiert werden (siehe „Die Manufakturen"), von denen man in jeder Stadt eine besitzen kann. So schippert man die Küsten 'rauf und 'runter, entgeht diesem und jenem Piratenangriff, mehrt seinen Wohlstand, vergrößert seine Flotte. Dieses ehrenwerte Tun wird hin und wieder durch Aufträge der dritten Art unterbrochen: Neben der Handelstätigkeit soll man plötzlich Aufgaben mit eindeutig politischem Charakter erfüllen (Siehe „Die Abenteuer")! Sofern man nun alles richtig macht, hat man gute Chancen, zum Günstling der Queen zu werden. Mit diplomatischem Feingefühl arbeitet man sich nun weiter die Karriereleiter empor, um schließlich als Erster Berater der Königin entscheidenden Einfluß auf die Geschicke des Königreiches zu nehmen. Dies sollte man spätestens 1588 erreicht haben, da dann das Spiel mit der gigantischen Schlacht der englischen Flotte gegen die spanische Armada endet.

Der schnelle, abenteuerliche und gefährliche Weg



Wem es zu mühsam ist, das außerordentlich komplexe Warenwirtschaftssystem zu studieren und Manufakturen zu beaufsichtigen, der kann auch einen ande-

ren, wesentlich gefährlicheren Weg nehmen: Er entschließt sich, sein Glück als Pirat zu machen. Fortan wird nicht mehr gefeilscht, sondern gehandelt: Friedlichen Kauffahrern wird aufgelauert, die standesgemäß verfolgt und gekapert werden. Da auch dem engagiertesten Piraten die Lust vergehen kann, die Meere abzuklappern, kann man es auch wagen, die Häfen direkt anzugreifen (siehe „Die Seeschlacht"). Wenn man darauf verzichtet, englische Schiffe und die der verbündeten Nationen anzugreifen, ist man jederzeit in der Lage, die gekaperten Schiffe und deren Ladung zu veräußern. Der Profit wird unter Mannschaft und Kapitänen aufgeteilt. Schnell avanciert man auf diese Weise zum wohlgeschätzten und höchstoffiziell bestellten Freibeuter Ihrer Majestät, der die Meere in königlichem Auftrag unsicher machen darf. Auch als Pirat darf man die bereits erwähnten, speziellen Abenteuer erleben und kommt durch geschicktes Verhalten schneller in den Genuß des ersehnten Kaperbriefes. Natürlich hat auch dieser Weg seine Schattenseiten. Die speziell umgebauten Piratenschiffe müssen immer wieder ausgebessert werden, und die Mannschaft besteht auf regelmäßiger und pünktlicher Aufteilung der Beute. Zahlt man nicht oder zu spät oder ist man eine zeitlang erfolglos zugange, sinkt die Motivation rapide: Meuterei droht. Bringt man die Schiffe verbündeter Mächte auf, wird man im eigenen Heimatland in den Kerker geworfen und braucht zunächst nicht mehr auf eine Anerkennung des Hofes hoffen. Dennoch gilt: reich wird man als Pirat schneller, und wer lebt schon ewig?



DIE KARTE MIT ALLEN STÄDTEN UND DEM PIRATENNEST. HIER WÄHLEN SIE IHR NÄCHSTES REISEZIEL AUS.

IM RATHAUS WERDEN SIE ÜBER BESONDERE EREIGNISSE IN DEN ANDEREN STÄDTEN INFORMIERT UND KÖNNEN SOMIT IHRE NÄCHSTEN EIN- UND VERKÄUFE NACH DER WAHRSCHEINLICHEN NACHFRAGE PLANEN.

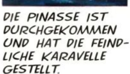
Der große Unterschied

Soweit zur Handlung. Die Umsetzung im Genre hat oft genug unter einem viel zu schematisierten Spielablauf gelitten: „Klicke durch Standbilder, häufe Geld an, trage es zur Kirche und gewinne das Spiel", war die langweilige Zauberformel. Was setzt Elisabeth I. dem drögen Image deutscher

DIE SEESCHLACHT

Wie die Konkurrenz (Die Fugger 2) bietet auch bei Elisabeth I. ein aufwendiger Kampfmodus reichlich Abwechslung. Nicht nur der Pirat erfreut sich daran, sondern auch der Händler, der seinen Reichtum nicht unbeträchtlich mehren kann, wenn er, mit gut bewaffneten Schiffen ausgerüstet, Kaperflotten von Piraten erobert!





DIE PINASSE IST DURCHGEKOMMEN UND HAT DIE FEINDLICHE KARAVELLE GESTELLT.





IN DEN BEIDEN ZOOM-STUFEN SIEHT MAN HIER, WIE DIE GEGNERISCHEN PINASSEN VERSUCHEN, DEN ANGREIFER ABZUDRÄNGEN BZW. IN DIE BESTE SCHUSSPOSITION ZU KOMMEN.

DIE FILMEINLAGEN

Was man bisher nur von Multimillionen-Dollar-Produktionen wie etwa „Wing Commander" kannte, findet plötzlich in einer deutschen Wirtschaftssimulation statt! Ein in die tatsächlichen historischen Abläufe eingebetteter Handlungsstrang, der sich durch das Spiel zieht, gibt dem Genre eine ganz neue Dimension! Die immer wieder eingestreuten Videosequenzen passen sich nahtlos in den Fluß des Spieles ein und erhöhen den Spielspaß ungemein.



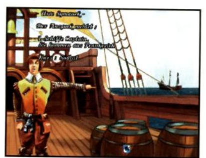








IHRE SCHALTZENTRALE. VON HIER AUS VERANLASSEN SIE DIE WICHTIGEN AKTIONEN.



NACH EINER KAPERFAHRT FORDERT DIE MANNSCHAFT IHREN ANTEIL AN DER BEUTE.

Wirtschaftssimulationen entgegen? Wieder gibt es die üblichen „Kulissen", wie etwa den Hafen, wo man den Händler, das Rathaus, das Lager oder die Werft finden kann. Sofort fällt jedoch auf, daß diese Ansichten lebendig erscheinen. Da fliegen Möwen durch's Bild, Meerjungfrauen schwimmen an den Strand, die Meeresbrandung bricht an den Kaimauern. In fast jeder Kulisse finden sich Details, die eine gewisse Interaktion erlauben: Der Papagei auf der Schulter des portugiesischen Wirtes, der spricht, wenn man ihn anklickt, die Statue in Lissabon, die zwinkert und lächelt, der Knecht in La Rochelle, der einen Sack zu Boden wirft, und vieles mehr. Zur richtigen Stimmung tragen auch die unterschiedlichen Geräuschkulissen bei, die jeweils typisch für den jeweiligen Ort sind.

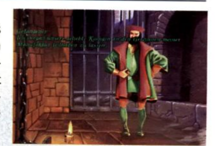
Ob nun als Pirat oder als Händler: Natürlich muß man auch hier Geld verdienen, um entscheidend voranzukommen. Anders als bei vielen Genre-Vertretern ist jedoch das von Ascon verwendete Warenwirtschaftssystem nicht einfach zu durchschauen. Es gibt die sog. Interdependenzen der Güter, und auch die Gesetze von Angebot und Nachfrage finden Anwendung. Zahlreiche Computer-Konkurrenten bemühen sich spürbar um den Markt und verwandeln einen Verkäufermarkt schnell in einen Käufermarkt. Ehe man sich versieht, steht man mit einer Ladung Korn im Hafen der hungersnotgebeutelten Stadt, die von der schnelleren Konkurrenz längst bis zum Überfluß versorgt wurde. Auf diese Weise erhält man schnell den Eindruck, in einem realistischen System eingebunden zu sein und beginnt, An- und Verkaufsaktionen sorgfältigst zu planen. Sicher, allmählich wird man auch in diesem Spiel reich, jedoch bei weitem nicht so leicht wie seinerzeit im Patrizier (der Tip „kaufe Pelze in Nowgorod und verkaufe sie in Antwerpen" war besser als ein Cheat) oder wie beim derzeit aktuellen „Die Fugger 2", wo der Spieler ausgesorgt hat, sobald er Direktoren einstellen konnte, die dann das Geld karrenweise heranbrachten.

Die geniale Idee, den Spieler hin und wieder auf spezielle Missionen und Quests zu schicken, wertet zusammen mit der Möglichkeit, zur See richtige Schlachten schlagen zu können, Elisabeth I. schließlich fast schon zu einem neuen Genre auf: Das Adventure-Strategical mit real-ökonomischen Optionen.

Schicke Präsentation

Das ganze Spektakel präsentiert sich in SVGA (640x480), wobei man in einem komfortablen Setup zwischen 8 und 32 Bit Farbtiefe wählen kann. Zu der ange-

DIE MANUFAKTUREN



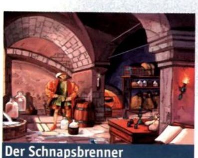
Insgesamt gibt es sechs Zünfte, in denen aus den verschiedensten Grundwaren Endprodukte hergestellt werden. Neben den abgebildeten können Sie noch einfachere Kanonen schmieden lassen (Schmiede 1) und Tuch zu Segeln verarbeiten (Segelmacherei). Die Zunftmeister werden entweder im Kerker freigekauft oder in den Tavernen angeworben.



Die Schwarzpulvermanufaktur



Der Tuchwirker



Der Schnapsbrenner



Der Kanonenschmied

DIE SCHIFFE

Die sieben verschiedenen Schiffe können Sie entweder kaufen, erbeuten oder bauen lassen. Natürlich hat jedes seine Vor- und Nachteile: Die Pinasse ist klein, wendig und schnell, die Galeone vergleichsweise riesig und langsam. Erstere eignet sich deshalb vorzüglich für die Kaperfahrt, letztere hingegen mehr zum Warentransport oder, als „schwimmende Festung", zum kanonengespickten Schlachtschiff.





IN EINEM CLUB FÜR WAGEMUTIGE KAUFLEUTE KÖNNEN SIE GELD IN RISKANTE EXPEDITIONEN INVESTIEREN.

nehmen Musik können sich bis zu vier Spieler vor dem Monitor versammeln und der makellosen Sprachausgabe der zahlreichen Charaktere lauschen, die, im Intro und in Zwischensequenzen auch durch richtige Schauspieler verkörpert, immer wieder mal in kurzen Videoclips auftreten (siehe „Die Filmeinlagen"). Das umfangreiche Handbuch liefert neben der ausführlichen Anleitung den historischen Hintergrund, in den die Handlungen eingebettet sind. Die Steuerung erfolgt ausschließlich per Maus, mit der Option, die Schiffe während einer Schlacht auch per Tastatur zu manövrieren.

Also...

Wer aufgrund der verstaubten und festgefahrenen Genrevertreter schon längere Zeit nicht mehr zu einem solchen Spiel gegriffen hat, sollte sich Elisabeth I. unbedingt ansehen. Aufgrund der gebotenen Abwechslung kann diese Empfehlung auch an Einsteiger gegeben werden. Obwohl der Schwierigkeitsgrad beträchtlich ist, kann dieser Umstand durch Geduld, Nachdenken und gute Planung überwunden werden kann. Trotz der kurz anmutenden Spielzeit von nur 30 Jahren wird man sich wochenlang an diesem Highlight im Genre erfreuen können.

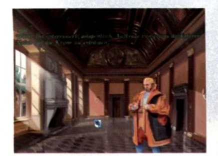
Christian Bigge/usk

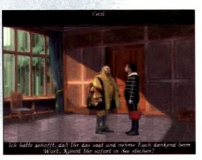
KOMMENTAR

Fugger 2 konnte durch den originellen Kampfmodus bereits begeistern, Elisabeth I. setzt durch die Video- und Adventure-Sequenzen noch einen drauf! Endlich scheint man begriffen zu haben, daß niemand mehr Lust hat, sich durch dröge Standbilder zu klicken, und beginnt, dem an sich anspruchsvollen Genre ein neues Niveau zu geben. Natürlich kann noch vieles verbessert werden: Die Videosequenzen sind hart geschnitten und die Interaktionen mit anderen Personen zu eingeengt. Was hätte es gekostet, die anzuwerbenden Kapitäne mit wachsender Erfahrung besser werden zu lassen? Warum kann man Lagerhallen nur kaufen, nicht jedoch bauen? Sei's drum: Mit Elisabeth I. ist Ascon ein toller Wurf geglückt. An dieser Wirtschaftssimulation nehmen sich hoffentlich viele ein Beispiel.

DIE ABENTEUER

Eine weitere, für dieses Genre völlig neue Idee: Insgesamt darf der Spieler neben seiner Haupttätigkeit als Händler oder Pirat 15 verschiedene historische Abenteuer bewältigen. Je nachdem, wie er die Aufgaben meistert, kommt er seinem Spielziel näher oder eben nicht! Besonders schön ist der Umstand, daß man die Abenteuer nicht „suchen" muß, vielmehr ereilen sie den Spieler. Somit wird kein künstlicher Streß erzeugt, da man nicht befürchten muß, etwas zu versäumen!





Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Handbuch:	Deutsch	Multiplayer:	bis vier Spieler zugleich
Sprache:	Deutsch	CD/HD:	1.100 MB/5 MB
Hersteller:	Ascon	Preis:	ca. DM 120,-

Grafik: 75% Sound: 77% Genre: Wirtschaftssimulation

84%

Action ■ Rätsel ■ Strategie ■ Wirtschaft ■

Cyberstorm • Strategie

HEAVY METAL

Eine strategische Schlacht mit Hercs oder besser gesagt Mechs gab es seit den ersten beiden BattleTech-Spielen, die mittlerweile schon über fünf Jahre auf dem Buckel haben, nicht mehr. Sierra bringt nun eine rein taktische Variante von Earthsiege, bei der auch wieder der etwas ruhigere Denker auf seine Kosten kommt.





NICHT AUF JEDER WELT GIBT ES VEGETATION. DAS GESTRÜPP VERRINGERT DIE TREFFERCHANCEN ZIEMLICH STARK.

DIE STERNENBASIS MIT IHREN MENÜ-OPTIONEN (OBEN). DER KAMPFSCREEN LÄSST SICH NAHEZU BELIEBIG ZOOMEN (LINKS).

An der Story hat sich recht wenig geändert, die Menschheit führt einen erbitterten Krieg gegen die gnadenlosen Cybrids. Mehrere Sternensysteme im Grenzland sind das Einsatzgebiet. Man beginnt als vielversprechender Kadett frisch von der Akademie. Seinem Rang entsprechend darf man nur wenige Hercs anführen, aber das ist völlig zweitrangig, weil die finanziellen Mittel zu Beginn die obere Grenze setzen. Nach jeder Beförderung bekommt man außerdem neue Technologien und größere Hercs zur Verfügung gestellt, so nach und nach lassen sich also die Einsatzkräfte sowohl quantitativ als auch qualitativ aufrüsten. Damit wären wir auch schon beim Hauptziel des Spiels, eine richtige Story gibt es nämlich nicht.

Stahlgigant

Zwischen den Missionen findet man sich auf der Sternenbasis ein. In der Herc-Werft kauft man neue Hercs, modifiziert vorhandene und verkauft ältere Modelle zum Einkaufspreis. Jeder Herc setzt sich aus zehn verschiedenen Komponenten zusammen, dazu gehören unter anderem Panzerung, Schilde, Sensoren, Computer, Cockpit, sechs Waffen- und vier Extraslots. Hinzu kommt, daß zwei der Herc-Chassis Scoutsensoren tragen können, die überlegene Erkundungsreichweiten bescheren.

HercKrieger?!

Wie im richtigen Leben ist das Material allein nichts wert. Nur durch einen guten Piloten erzielt man auch den gewünschten Erfolg. Allerdings hat ein Spitzen-Pilot in einem schlechten Herc auch keine Chance. Nachdem Menschen so gebrechlich, reaktionslahm und emotional sind, werden die Schlachtkolosse in Cyberstorm von sogenannten Bioderms gesteuert. Dabei handelt es sich um eine Art Clones, die eine Lebensspanne zwischen ein und zehn Jahren aufweisen. In dieser Zeit läßt sich der Bioderm trainieren und gewinnt an Erfahrung. Sollte man genügend Credits für einen neuen, besseren Bioderm besitzen, so kann man den alten, abgekämpften noch recyceln. Natürlich sind die Fähigkeiten der Clones vorrangiges Augenmerk. Jeder Bioderm hat in den Skills - dazu gehören Pilotenfertigkeit und die einzelnen Waffengattungen - mehr oder weniger hohe Werte. Ist der Herc also mit Lasern und Autokanonen bestückt, sollte auch der Bioderm in diesen beiden Punkten seine Stärken haben. Denn Fähigkeit des Bioderms und Qualität des Zielcomputers entscheiden später über Treffer oder Fehlschuß.

Command & Choose

Die dritte und letzte Einrichtung auf der Sternenbasis ist natürlich das Command Center. Dort informiert man sich über die Missionen und wählt eine aus neun verschie-

denen aus. Anstelle der gelösten Mission rückt dann wieder eine neue nach, die anderen, bisher verschmähten Missionen bleiben bis zu ihrer Erfüllung vorhanden. Es gibt anscheinend keine anderen Teams, mit denen man konkurrieren müßte. Was natürlich bedeutet, daß so nach und nach nur noch schwierige Missionen übrigbleiben, die wahrscheinlich, in Anbetracht des Risikos, nicht sonderlich gewinnbringend sind. Insgesamt gibt es acht verschiedene Missionstypen, wie zum Beispiel Erz abbauen, Gebiet erkunden, feindliche Basis zerstören oder eigene Basis verteidigen. Das Ziel ist natürlich automatisch immer erreicht, wenn kein einziger Cybrid mehr auf den Beinen steht und auch diverse Verteidigungsanlagen ausgeschaltet sind.

Abwechslungsarm

Wenn alle Vorbereitungen getroffen wurden, die Bioderms auf die Hercs und die Hercs auf die Missionsparameter abgestimmt sind, braucht man nur noch den Startbefehl erteilen. Seine teuren Kampfmaschinen findet man nach einer kleinen Zwischensequenz auf der Planetenoberfläche wieder. Die folgenden Kampfsequenzen laufen, wie bei allen Hex-Strategiespielen, auf Rundenbasis ab. Je nach deren Beschaffenheit - es gibt verschiedene Terrain-Arten und Höhenunterschiede - sowie durch Anziehungskraft des Planeten, wird die Bewegungsrate der einzelnen Hercs modifiziert. Je nach Sensorenqualität entdeckt man die menschenfeindlichen Cybrids, teilweise sogar bevor sie einen ausfindig machen. Durch Entfernung, Terrain und Hindernisse in der Schußbahn wird die Trefferchance ermittelt. Einige Waffen, wie Mörser und Raketen, feuern indirekt, d. h. Berge stellen kein größeres Problem dar. Alle Waffen beschädigen entweder die Schilde selbst, Hercs ohne Schutzschild oder ignorieren Schilde komplett. Neben der Schadensart spielen natürlich Reichweite, Zielbonus und Energieverbrauch der Waffe eine große Rolle. Gerade letzteres sollte man nicht außer acht lassen, die vom Reaktor produzierte Energie muß nämlich für alle Komponenten, Triebwerk, Sensoren, Cockpit etc., ausreichen. In Notsituationen kann man gegebenenfalls noch auf einen Akku zurückgreifen, der sich auch wieder automatisch auflädt, sobald ausreichend Energie zur Verfügung steht. Taktisch kluges Vorgehen kann zwar kampfentscheident sein, im großen und ganzen liegt der Schwerpunkt aber in der strategischen Vorausplanung. Trotzdem ergeben sich für den Spieler zahlreiche Möglichkeiten. Schilde lassen sich in eine beliebige Richtung verstärken, Trefferchancen von Waffen werden eingeblendet, der Herc kann sich in einer Schlucht ducken, normale Sensoren werden durch Berge behindert usw. Da man auch auf der Wabenkarte jederzeit zwischenspeichern kann, sind auch schwierige Missionen, wenn auch nicht auf Anhieb, lösbar. Die Mission endet, wenn alle Gegner vernichtet sind oder man mit den Hercs zum Schiff zurückkehrt und abfliegt, unabhängig davon, ob die Mission von Erfolg gekrönt ist. Natürlich darf man den Startbefehl für das Schiff jederzeit geben, aber für gewöhnlich gehen dann einige Hercs automatisch verloren.

Nachwort

Zurück in der Sternenbasis wird zuerst der gerade ausgeführte Auftrag bewertet. Demnach bekommt man neue Credits zugeteilt, die für die Reparatur von Hercs und Bioderms sowie für neue Anschaffungen verwendet werden. Zinsen für aufgesparte Credits erhält man keine, also sofort wieder investieren. Sobald man genügend schwere Missionen erfolgreich bewältigt hat, wird man befördert, bekommt des öfteren einen Bioderm geschenkt und erhält neue Technologien.

Unübersichtlich

Cyberstorm läuft unter Windows 95 im Fenster ab, unter höheren Auflösungen (SVGA) wird aber nicht der Bildausschnitt größer, sondern das Fenster kleiner. Im Kampf-Modus läßt sich die Karte zwar zoomen, aber kleine Details, die auch taktische Auswirkungen nach sich ziehen, verschwinden. Trotz dieses kleinen Mankos ist die Darstellung mehr als nur zufriedenstellend. Bei der Hintergrundmusik hat man sich etwas zurückgehalten, es gibt nur drei verschiedene, allerdings qualitativ hochwertige klassische Stücke. Dagegen wurde bei den Soundeffekten auch verstärkt für Abwechslung gesorgt. Allgemein ist die Klanguntermalung recht gelungen und gibt keinerlei Grund, wie bei manchen anderen Strategiespielen, darauf zu verzichten.

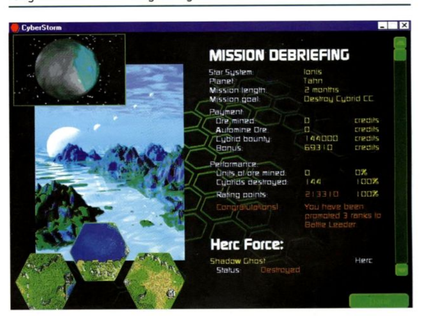
Alexander Geltenpoth

KOMMENTAR

Cyberstorm ist für die Science Fiction-Fans das, was Fantasy General für Fantasy-Fans ist. Der etwas zu niedrige Schwierigkeitsgrad (selbst unter „Hard") macht das Spiel für Hardcore-Strategen eher uninteressant. Größtes Manko ist aber die Story. Eine kleine Hintergrundgeschichte mit Zwischensequenzen wäre dem Spielspaß sehr zuträglich. Auch die computergenerierten Missionen werden viel zu schnell eintönig, es fehlt dem Spiel an Abwechslung. Zumindest ein hübsches Outro ist nicht zuviel verlangt, aber auch hier muß Cyberstorm passen. Trotz dieser Mängel überzeugt die gute Essenz - es ist schön, seine Stahltitanen immer besser auszurüsten und mit erfahrenen Bioderms zu besetzen.

AUS DEM BAUKASTEN

Abgesehen vom Chassis kann jede Komponente der Stahlgiganten nach Wunsch geändert werden. Bessere Komponenten kosten meist mehr Credits und verbrauchen oftmals mehr Energie bzw. sind schwerer. Ein Allround-Herc ist daher entweder nicht optimal für den Kampf gerüstet, hat eine zu langsame Bewegung oder die Sensorenreichweite ist ziemlich klein. Nur durch Spezialisierung läßt sich eine schlagkräftige Einheit zusammenstellen.



NACH BESONDERS ERFOLGREICHEM ABSCHLUSS WIRD MAN BEFÖRDERT, IM BEISPIEL OBEN GLEICH UM DREI RÄNGE!

Mindestens: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen: Pentium 60, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Technik: SVGA, SoundBlaster
Handbuch: deutsch — Multiplayer: Modem, Netzwerk 4 Spieler
Sprache: englisch — CD/HD: 335 MB/20 MB
Hersteller: Sierra — Preis: ca. DM 100,-
Grafik: 75% — Sound: 80% — Genre: Strategie

80%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

** Finanzierung über unsere Partnerbank mit effektivem Jahreszins von 12.9%
Alle bisherigen Preislisten verlieren Ihre Gültigkeit.



Im Ring 29, 47445 Moers
Fax: 02841-942623
Händleranfragen erwünscht!

!! TOP TITEL - TOP TITEL !!

EV=Englische Version DV=Deutsche Version ML=Multi Lingual

Fifa Soccer 96 — 58.95
ML, PC-CDROM

Super-Pack — 49.95
3 Level CD`s bestehend aus SuperFun,SuperDead + Super-Speed. Tausende von Level für Need for Speed Command & Conquer,Warcraft II,Descent,Hexen, Mechwarrior, Quake,Duke Nukem3d uvm.

F1 Grand Prix 2 — 72.95
EV, PC-CDROM

Command & Conquer 2 — 89.95
DV

Warcraft II incl. Level CD — EV, PC-CDROM — 74.95

Elisabeth I — DV, PC-CDROM — 88.95

Zork Nemesis — DV, PC-CDROM — 77.95

Bad Mojo — DV, PC-CDROM — 69.95

Conquest of the New World — DV, PC-CDROM — 74.95

Earthsiege 2 — DV, PC-CDROM — 72.95

"Descent 2" — EV, PC-CDROM — 54.95

Diablo — DV, PC-CDROM — 77.95

Olympic Soccer " Games — DV, PC-CDROM — je 64.95

Euro 96 — DV, PC-CDROM — 77.95

Die Fugger 2 — EV, PC-CDROM — 78.95

Teamchef — DV, PC-CDROM — 69.95

Rätsel d. Master Lu — EV, PC-CDROM — 69.95

Der Planer 2 — DV, PC-CDROM — 74.95

3D Ultra Pinball — EV, PC-CDROM — 44.95

NBA Live 96 NHL Hockey 96 — ML, PC-CDROM — je 64.95

Aces of the Deep — EV, PC-CDROM — 48.95

Super-Speed — Level für Need for Speed, Privateer, Command & Conquer, US Navy Fighter, Wing Commander 1-4 usw. — 24.95

Super-Dead — Level für Duke Nukem 3D, Warcraft 2, Command & Conquer, Hexen, Quake, Descent 1+2 usw. — 13.95

Land`s of Lore 2 — DV, PC-CDROM — 84.95

Power Play Hockey — EV, PC-CDROM — 56.95

Virtua Fighter — EV, PC-CDROM — 73.95

Shannara — EV, PC-CDROM — 49.95

!!!!! Vorbestellungen werden mit Überraschungs-CD belohnt !!!!!

!! MULTIMEDIA KOMPONETEN !!

Marken-CDROM-Laufwerke

2fach Speed E-IDE, 300KB/s	69,-
4fach Speed E-IDE, 600KB/s	89,-
6fach Speed E-IDE, 900KB/s	119,-
8fach Speed E-IDE, 1200KB/s	219,-
10fach Speed E-IDE, 1500KB/s	319,-

Soundkarten 16 & 32bit

Creative Soundbl. 16 PnP	149,-
Creative Soundbl. 32 PnP	249,-
Terratec Sounds. Gold 16SE	149,-
Terratec Sounds. 16/96SE	249,-
Terratec Sounds. 16/96	299,-
Terratec Sounds. 32/96SE	399,-
Terratec Sounds. 32/96	499,-

!! SOLANGE VORRAT REICHT !!

Aces over Europe	d	19.90
Air Bucks	d	29.00
Alone in the Dark	d	23.00
Aufschwung Ost	d	29.00
Betrayel at Krondor	d	29.00
Caesar 1	d	29.00
Creature Shock	d	19.00
Daedlus Encounter	d	22.00
Deadline	d	37.00
Dune 2	d	29.00
Entomorph	d	24.95
F19 Stealth Fighter	d	24.95
Flight Unlimited	e	24.95
FX-Fighter	e	24.95
Great Naval Battles	e	24.95
Indiana Jones 4	d	28.95
Jagged Alliance	e	24.95
Kings Quest 6	d	29.00
Kyrandia 3	d	19.00

Lemmings Bundle	d	29.00
Megarace	e	9.95
Nascar Racing	d	24.95
Pinball Crystal Caliburn	e	14.95
Pinball Fantasies Deluxe	e	24.95
Pool Champion	e	24.95
Police Quest 4	d	29.95
Primal Rage	e	24.95
Red Baron	d	24.95
Return to Zork	d	29.00
Shadow of the Comet	d	22.00
Sim City 2000	e	29.95
Space Quest 4	d	29.00
Star Treck 2	d	22.00
Terminal Velocity	e	24.95
TFX	d	29.00
War Lords Deluxe	e	24.95
World Soccer	d	33.00

!! HARDWARE-SCHNÄPPCHEN !!

CD-Rohlinge	16.95
CD Leerhüllen einfach (10er Pack)	5.95
CD Leerhüllen 4-fach (10er Pack)	12.95

4MBPS/2 Simm -60ns	59.95
8MB PS/2 Simm -60ns	114.95
16MB PS/2 Simm -60ns	214.95

1GB IDE Harddisk Seagate	355.95
2GB IDE Harddisk Seagate	535.95

!! FINANZIERUNGS-ANGEBOTE !!

V. Reality Helm VFX1 — Barpreis 1599.- — 24 x 75,- = 1800,- DM
Virtuelle Realität auf Ihren PC hautnah und unglaublich echt. Einsetzbar ab 486er PC-Systemen mit nahezu jeder Software. Inkl. 3D-VOS-Head Tracker,Cyberpuck,Mikro,3D-Stereokop Display. Magic Carpet, Decent.

ELSA Victory 3D — Barpreis 484.- — 12 x 44,- = 528,- DM
Die Ultimative 3D/2D Spielekarte. 64 Bit-Grafikpower für Win95 mit S3 VIRGE Proz. PCI Bus. 3D Beschleuniger für die neusten Games unter Dos/Windows.2MB EDO Ram aufrüstbar Aufschlag 4MB. inkl. Game`s CD.

MGA Millennium 3D — Barpreis 549.- — 12 x 49,- = 588,- DM
64Bit Technologie für PCI Bus 2MB VRAM aufrüstbar Aufschlag 4MB. Echtzeit 3D Hardware Beschleunigung. True Color bis 1600 x 1200. Unterstützung der API Industriestand. inkl. Nascar Racing + 3D F/X.

Sony PlayStation — Barpreis 499.- — 12 x 45,- = 540,- DM
Die ultimative 32Bit Spielekonsole. Mit Super Grafik und Wahnsinns Spielvergnügen.**inkl Adidas Soccer**.

Digital Photo-Camera — Barpreis 1699.- — 24 x 79,- = 1896,- DM
Chinon ES-3000. Vollautomatische digitale Photokamera mit Zoom-Objektiv. Software für PC, MAC und Amiga.

Pentium133/1GB/CD — Barpreis 2019.- — 24 x 94,- = 2256,- DM
130MHz,1GB HD, 6fach CDROM, 8MB RAM, ATI MACH64(1MB), 256KB Cache PBurst, Windows 95, Corel Draw 5.0, Word 7, Exel 7, Photo Works, Calamus,Star Office, Accent E, Musik Maker,T-Online,Home Controll, uvm.

Pentium166/1GB/CD — Barpreis 2519.- — 36 x 84,- = 3024,- DM
166MHz,1GB HD, 6fach CDROM, 8MB RAM, ATI MACH64(1MB), 256KB Cache PBurst, Windows 95, Corel Draw 5.0, Word 7, Exel 7, Photo Works, Calamus,Star Office, Accent E, Musik Maker,T-Online,Home Controll, uvm.

Pentium200/1GB/CD — Barpreis 2819.- — 36 x 94,- = 3384,- DM
200MHz,1GB HD, 6fach CDROM, 8MB RAM, ATI MACH64(1MB), 256KB Cache PBurst, Windows 95, Corel Draw 5.0, Word 7, Exel 7, Photo Works, Calamus,Star Office, Accent E, Musik Maker,T-Online,Home Controll, uvm.

Pentium Pro 200MHz — Barpreis 3519.- — 36 x 118,- = 4248,- DM
200MHz,1GB HD, 6fach CDROM,16MB RAM, ATI MACH64(1MB), 256KB Cache PBurst, Windows 95, Corel Draw 5.0, Word 7, Exel 7, Photo Works, Calamus,Star Office, Accent E, Musik Maker,T-Online,Home Controll, uvm.

CD-WRITER Yamaha — Barpreis 1199.- — 24 x 56,- = 1344,- DM
2/4 fach Speed CD-Writer CDR102 intern. 74Min/681MB, 512KB Buffer, mittl Zugriffszeit = 500ms. Incl. GearMM CD-Recording-Software (Vollversion) CD-DA, CD-ROM/XA, CD-ROM, CD-I, Video-CD, Photo-CD, CDPlus

Finanzierung ab 300,- DM möglich.
Effektiver Jahreszins = 12.9%

MLC GmbH, Express-Versand
02841-94260

Bestellannahme.: Mo - Fr: 10.00 - 18.00 Uhr
Ladenverkauf: MLC, Im Wallzentrum, 47441 Moers

Es gelten unsere AGB`s die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

1. FILE ACTION

1.1 Spieledemos
- Dogz
- DSA 3 - Schatten über Riva
- The Pandora Directive
- Herzblut
- Megarace 2
- The Ultimate Mix

1.2 Updates
- Civilization 2 V1.11
- Spacebucks V1.02
- F1 Manager V1.05
- Championship Manager 2
- Conquest of the New World
- Silent Hunter V1.01
- Stonekeep 1.2

1.3 Spiele-Tools
- 1.3.1 Aktuelle Tools
  - Civilization 2 - Szenarien
  - Magic: The Gathering Win95 Desktop
  - NHL´95 Roster Update
  - Normality Screensaver
  - Warcraft 2 Expansion Pack Savegames
- 1.3.2 Archiv

2. MESSAGE ACTION

2.1 Spieletips

2.2 Kleinanzeigen

2.3 Kontakte

2.4 Diskussionsforen
- 2.4.1 Win 95 und Spiele
- 2.4.2 Frauen und Computer
- 2.4.3 Übertriebene Hardware-Anforderungen neuer Spiele
- 2.4.4 Pro und contra Spiele-Indizierungen
- 2.4.5 Das Spiel des Jahres

2.5 Leserbriefe

2.6 Leser fragen

2.7 Tips und Tricks Datenbank

3. SPECIAL ACTION

3.1 Software unserer Leser
- Frauds
- Color Madness
- Pasch 5
- Musik Disk Player PC Copy
- Busmanager
- Eagles
- Karate
- Karriere
- Legostriker
- Rally Racing
- Richy
- Spaceballs
- Zeko I

3.2 Interaktives Interview
- Georg „Fatman" Sänger

3.3 T-Online
- T-Online 1.0-11 Light

3.4 HexWorkshop
- HexWorkshop 16 Bit
- HexWorkshop 32 Bit

CD-INHALT

HERAUSTRENNEN UND SAMMELN



Jährlich grüßt das Sommerloch. Während der großen Ferien, bei dem schönen Wetter in Deutschland (!?), wer setzt sich da in seinem dunklen Kämmerlein vor den Computer? So oder so ähnlich denken die Spielehersteller und verschieben die Veröffentlichungen in den Herbst. Tja, was soll man als Computerfreak unternehmen? Bei den lausig wenigen Spielen, über deren Qualität man sich auch noch streiten kann, geht man doch lieber in den nächsten Biergarten. Wenige Releases schlagen sich natürlich sowohl in Heft als auch auf CD nieder. Doch nicht verzagen, die große Masse an Neuankündigungen bringt neue Hoffnung auf baldige Besserung. Das DSA 3-Demo Schatten über Riva ermöglicht schon einen recht guten Einblick in das endgültige Spiel, und wer kann für schlappe DM 50,- schon nein sagen? Neben den Rollenspielern werden auch die Adventure-Fans zufrieden sein, auch wenn The Pandora Directive einen Genremix aus interaktiven Film und Adventure darstellt. Außerdem wird mit Megarace 2 noch qualitativ hochwertige Action geboten: auf der Strecke um Tibet darf nach Lust und Laune gerammt und geballert werden. Kleines Lob an die Software-Einsender - das eine oder andere noch halbwegs brauchbare Produkt ist darunter, und die anderen sind zumindest amüsant.

Alexander Geltenpoth

REKLAMATIONEN

Da die Demoprogramme meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Vollprogramme sind, kommt es vereinzelt zu Inkompatibilitäten mit bestimmter Soft- und Hardware. Selbst wenn Ihre Konfigurationsdateien mit den Herstellerempfehlungen übereinstimmen, können Grafik- und Soundkarten zu Problemen führen. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Leider können wir keinerlei Gewähr dafür geben, daß jedes Programm auf unserer CD-ROM auf jedem Rechner läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen, leisten wie selbstverständlich Ersatz. Wir übernehmen die Garantie, daß jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Windows 95-Besitzer sollten versuchen, das jeweilige Programm sowohl im DOS-Fenster als auch im MS-DOS-Modus zu starten. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte die CD-ROM mit Ihrer Anschrift an folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen PC Action
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

WICHTIG!
- EIN UMTAUSCH IST NUR GEGEN DEN ORIGINAL-COUPON MÖGLICH.
- DIE DEFEKTE CD-ROM WIRD FÜR DEN UMTAUSCH BENÖTIGT.

STARTHINWEISE

Wechseln Sie in das Hauptverzeichnis Ihres CD-ROM-Laufwerks. Durch Eingabe von START wird das Menüprogramm geladen, die weitere Bedienung erfolgt via Tastatur oder Maus. Hinweis für Windows 95-Besitzer: Da Windows keine Batchsprache besitzt, können Windows 95-Spiele zwar aus dem Menü heraus gestartet werden, anschließend müssen Sie das Menüprogramm aber manuell wieder starten. Auf einigen Systemen gibt es darüber hinaus Schwierigkeiten bei Schreibversuchen auf schreibgeschützten Disketten - im DOS-Modus oder unter DOS 6.x treten diese Eigenarten nicht auf. Bei einigen exotischen Soundkarten kommt es zu einer fehlerhaften Erkennung. Sollte das Menüprogramm mit einer entsprechenden Fehlermeldung oder überhaupt nicht starten, geben Sie bitte START /S oder START 12 ein, dadurch umgehen Sie die Soundkartenerkennung. Um freiwillig auf die Klangausgabe zu verzichten, starten Sie das Programm ebenfalls mit dem Parameter /S.

PC ACTION
COVER-CD-ROM 8/96

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

an:
Astat Media GmbH
Reklamationen PC Action
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

FILE ACTION

Im Dateibereich finden Sie jeden Monat Demoversionen aktueller Spiele. Außerdem veröffentlichen wir hier Updates, Patches und Bugfixes, mit denen die Spielehersteller nachträglich Programmfehler beheben oder neue Funktionen einbauen. Zusätzlich finden Sie im Toolbereich Spielstände, Cheatprogramme oder Szenarien, die meist von findigen Spielern und Programmierern erstellt wurden.

Spieledemos

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Demoprogramm aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Programme nach Stichworten

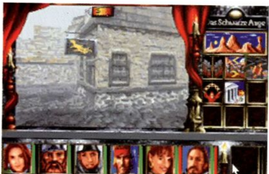
Hier können Sie auf Demos in älteren PC Action-Ausgaben zugreifen.

Zurück in das FILE ACTION-Menü

Startet/Installiert das aktuelle Programm

Slide-show/Infotext anzeigen

DSA 3 - Schatten über Riva



Der renommierte deutsche Spielehersteller Attic hat schon das DSA3-Demo fertiggestellt. Schatten über Riva läßt sich sowohl mit Maus als auch teilweise mit Tastatur steuern, am Interface hat sich im Vergleich zum Vorgänger recht wenig geändert. Der Mauszeiger verwandelt sich in der 3D-Ansicht in einen Pfeil, per Druck auf den Mousebutton laufen Sie so in die gewählte Richtung bzw. drehen sich. Um ein Gebäude zu betreten, reicht ein Klicken auf die Tür, sofern man in unmittelbarer Nähe steht. In der Demoversion können Sie schon einmal einen kleinen Stadtrundgang durch Riva machen und das, wenn auch nicht schöne, dafür aber stimmungsvolle Wetter dort genießen. Auch über die Hintergrundstory lassen sich einige Informationen sammeln, und mit einigen Personen kann man auch das Unterhaltungssystem testen. Die meisten wichtigen Optionen, wie zum Beispiel Helden kreieren und dem Dungeon einen Besuch abstatten, sind leider nicht möglich. Sollten Sie zu einer noch versperrten Location vordringen, wird Ihnen das sofort mitgeteilt. Die Demo läuft nur unter DOS, also auch nicht unter Win 95 im DOS-Fenster. Allerdings läßt sich DSA3 unter Win 95 installieren. In der nächsten PC Action werden Sie im Rahmen eines großen Tests mehr über die Stärken und Schwächen des langerwarteten Rollenspiels erfahren.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, DOS, Maus

Dogz



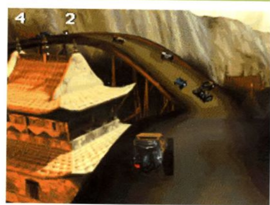


In der Demoversion zu dem Windows Desktop-Programm können Sie mit den niedlichen kleinen Welpen spielen und Apportieren üben. Dazu brauchen Sie nur den Ball mit der Maus werfen. Über dem Hund verwandelt sich der Mauszeiger in eine Hand, die den Vierbeiner auf Knopfdruck streichelt. Mit dem rechten Button kann man den Kleinen übrigens am Kragen packen und zurück in die Hundehütte verfrachten. Die Züchterin gibt Ihnen dazu ein paar Tips. Nebenbei ist ein Quiz enthalten, das testen soll, ob Sie sich als Hundehalter überhaupt eignen. Mit diesem Problem werden Sie noch nicht konfrontiert, denn in der Demoversion kann noch kein Köter adoptiert werden.

linker Mausknopf . . . .Hund streicheln, Hundehütte öffnen
- gehalten . . . . .Ball nehmen
- Doppelklick . . . . . . .Pfeifen, Fingerschnippsen
rechter Mausknopf . . .Hund packen

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Windows, Maus

Megarace 2





Der Nachfolger von Megarace präsentiert sich auf Wunsch ganz in SVGA. Nachdem Sie das Programm gestartet haben, wird Ihnen erst die Strecke einmal komplett gezeigt. Anschließend übernehmen Sie nach Betätigen von Escape das Steuer. Mit den Cursortasten wird das Auto gelenkt,



was gespielt wird:

SEGA MAGAZIN!

8/96 DM 5,80
SEGA Magazin
Inklusive 32 Seiten SATURN MAGAZIN!
OLYMPISCHE SPIELE!
OLYMPIC GAMES
DECATHLETE
NBA ACTION
SLAM 'N' JAM
TOMBRAIDER & CO.
EXKLUSIV-REPORTAGE: ALLE NEUEN HITS VON CORE DESIGN!
GUN GRIFFON DER 3D-ACTION HAMMER!
X-PERTS DIE MEGA DRIVE SENSATION?

Ob Mega Drive, Mega CD, Master System, Game Gear, Mega Drive 32X oder Saturn - wer alles über SEGA wissen will, kommt an Sega Magazin nicht vorbei.

SEGA Magazin prüft alle Spiele-Neuerscheinungen objektiv, kritisch und unabhängig und sagt Ihnen welche Programme ihr Geld wert sind. Jetzt NEU mit 32 Seiten SEGA SATURN-Magazin!

Daneben gibt es umfassende Berichte, Specials, aktuelle News und Reportagen direkt aus den Entwicklungslabors. Nicht zu vergessen auch die umfangreichen Komplettlösungen, Tips und Cheats zu allen Top-Spielen in jeder Ausgabe. Außerdem: informative Serien zum Sammeln!

Der Preis? Über 100 Seiten für unschlagbare DM 5,80.

COMPUTEC VERLAG Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine.

Aktuelle Ausgabe im Handel erhältlich!

über die Leertaste schießen Sie eine Rakete, sofern Ihr Magazin noch voll ist, auf Ihre Konkurrenten vor Ihnen ab. In der Demoversion steht nur die Tibetstrecke zur Auswahl, die man aber erfolgreich gewinnen kann.

Escape . .Wechselt zwischen selbstlaufend und spielbar
Cursor hoch . . . . .Beschleunigen
Cursor herunter . . . . .Bremsen
Cursor links . . . . .Nach links lenken
Cursor rechts . . . . . . .Nach rechts lenken
Leertaste . . . . .Feuern der Bugwaffe
Tab . . . . .Bugwaffe wechseln
Return . . .Öl verspritzen oder Mine legen
Bindestrich Zwischen Öl und Mine wählen

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Tastatur

The Pandora Directive

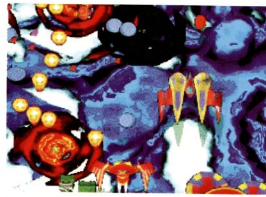


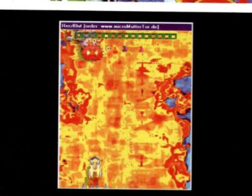


Dieser attraktive Genremix aus Adventure und interaktivem Film bietet auch in der Demoversion sehr viel. Nach der Installation können Sie aus dem Menü links die gewünschten Bestandteile des Demos, die Sie auch interessieren, auswählen. Neben etlichen Videosequenzen und den Interviews der Charaktere sollten Sie Ihr Augenmerk auf das spielbare Adventure richten. Gesteuert wird mit der Maus, durch die Leertaste wechseln Sie zwischen dem Bewegungs- und Aktionsmodus. Sie können sich relativ frei im Raum bewegen und sogar den Aufzug benutzen. Mit den Cursortasten ändert man außerdem den Blickwinkel nach oben und unten. Weitere Feinheiten der Steuerung sind im Demo bestens erklärt. Für einen reibungslosen Ablauf ist ein Pentium empfohlen.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, SVGA-Grafikkarte, Maus

Herzblut





Das Demo zum Test auf Seite 96. Überzeugen Sie sich selbst von der fragwürdigen Qualität dieses Shoot ´em Ups. Auf dem unübersichtlichen Screen finden Sie in der Mitte ganz unten hoffentlich Ihr Schiff. Gesteuert wird mit den Cursortasten, einen farbenfrohen Plasmahagel jagen Sie mit Control in die Menge der feindlichen Schiffe. Über die Größe des Fensters läßt sich übrigens noch die Geschwindigkeit verändern. Somit läßt sich Herzblut auch einmal in seiner ganzen „Pracht“ bis ins Detail begutachten. Allerdings lief das Spiel nicht einmal auf einem Pentium 166 ruckelfrei, es liegt also nicht an Ihrem Rechner.

Cursor hoch . . . . .Vorwärts fliegen
Cursor herunter . . . . .Zurückfliegen
Cursor links . . . . .Nach links fliegen
Cursor rechts . . . . . .Nach rechts fliegen
Control/Alt Gr . . . . .Feuern

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Tastatur, Windows 95

The Ultimate Mix

Während der Installation werden Sie ausdrücklich befragt, ob Sie DirectX installieren wollen. Davon ist abzuraten, das Demo läuft höchstwahrscheinlich auch ohne diese Komponente. DirectX verändert einige Einstellungen und Treiber zu Ihrer Grafikkarte, eine Deinstallation funktioniert nicht immer perfekt. Nach dem Intro dürfen Sie ein bißchen in die Welt dieses abgespacten Adventures schnuppern. Gesteuert wird alles per Maus. In der Demoversion ist selbstverständlich nur ein Teil der Locations vorhanden.





Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus

UPDATES

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Update oder Patch aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Updates/ Patches nach Stichworten



Hier können Sie auf Updates in älteren PC Action-Ausgaben zugreifen.

Zurück in das FILE ACTION-Menü

Kopiert/ Installiert das aktuelle Update

Civilization 2 V1.11

Anscheinend ist doch noch ein kleiner Fehler unter Win95 nach dem V1.10-Update zurückgeblieben, auch wenn uns nichts dergleichen aufgefallen ist. Zusätzlich wurde die Siedler-KI weiter verbessert. Außerdem kann man jetzt gefahrlos dem Autobuilder den Städteaufbau überlassen. Für weitere Informationen zu den einzelnen Updates lesen Sie

bitte Patch.txt durch. Auch das V1.11 enthält natürlich sämtliche vorherigen Patches.

Spacebucks V1.02

Auf einigen Rechnern soll es zu Problemen mit der Grafik gekommen sein, diese werden durch das Patch behoben. Außerdem verschwinden einige Bugs. Nebenbei wurde noch der Preis für die größeren Raumfrachter angepaßt. Das Programm lief ja schon vorher sehr stabil, jetzt soll es zu gar keinen Fehlern und Abstürzen mehr kommen.

F1 Manager V1.05

Zumindest einige der zahlreichen Bugs werden durch das V1.05-Patch entfernt, so daß man wenigstens einigermaßen vernünftig spielen kann. Ein weiterer Patch ist in Arbeit, der höchstwahrscheinlich Bestandteil der nächsten CD-ROM sein wird.

Championship Manager 2

Durch dieses Update sind hoffentlich alle Bugs endgültig entfernt. Zusätzlich, sozusagen als kleines Goody, stehen einem einige neuen Spieloptionen zur Verfügung, die den Spielspaß vielleicht noch ein bißchen steigern.

Conquest of the New World

Dieser Patch behebt nicht nur einige Bugs (Schiffe ecken beispielsweise nicht mehr an Häfen an etc.), sondern ermöglicht eine neue Spieloption. Neben der brachialen Unabhängigkeitserklärung kann man jetzt mit dem Heimatland auf eine Art Commonwealth-Status kommen, so wie das von Großbritannien im großen Stil praktiziert wurde und immer noch wird.

Silent Hunter V1.01

Auch hier wurden ein paar Fehler entfernt. Abgesehen davon sollten Sie in Zukunft auf das Wetter an der Oberfläche achten, das das U-Boot auch noch in geringen Tiefen beeinflußt. Frei nach dem Motto: Ist das Wetter mies, fährt das U-Boot tief.

Stonekeep 1.2

Mit diesem Update werden Komplikationen mit dem Nicht-Spieler-Charakter Enigma entfernt. Der Elf läßt sich entweder schon in der Faerie-Realm in die Party aufnehmen, spätestens aber in den Ice Caverns. Damit sollten auch keine anderen technischen Probleme mehr in Stonekeep auftreten, die das Patch V1.1 noch nicht behoben hat.

TOOLS

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Tool aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Tools nach Stichworten

SPIELE-TOOLS 01/05
- CIVILIZATION 2 MISSIONEN
- MAGIC
- NHL
- NORMALITY
- WARCRAFT 2

ARCHIV .... A
ZURUECK 0

SUCHEN NACH ...
CIVILIZATION 2 MISSIONEN
DOWNLOAD
ZURÜCK
PC ACTION

Hiermit gelangen Sie in das umfangreiche Toolarchiv.

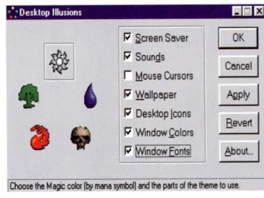
Zurück in das FILE ACTION-Menü

Kopiert/Installiert das aktuelle Tool

Civilization 2 - vier brandneue Szenarien

Tolkien-Fans sollten das Jewels-Szenario spielen. In ihm sind die Schlachten in Mittelerde nachgestellt, wie es im Silmarillion beschrieben wurde. Die weiteren Szenarien befassen sich mit dem Europa Napoleons und seinen Kriegen, dem feudalistischen Mittelalter in Europa und England um die Jahrtausendwende.

Magic: The Gathering



Zur neuen Computerumsetzung von MicroProse, zu dem beliebten Trading-Card-Game Magic: The Gathering gibt es ganz nette Windows 95-Desktop-Tools. Vom Bildschirmhintergrund über Mauszeiger, bis hin zum Screensaver ist alles dabei. Eine Installation ist nur absoluten Fans ratsam, es können nämlich einige Probleme bei der Entfernung der Tools auftreten.

NHL ´95 Roster Update

Mit diesen Files können Sie Ihr NHL ´95 auf den Transferstand 2. Quartal ´96 bringen. Außerdem wurden die Stärken einiger Spieler leicht verändert und an die Realität angepaßt. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte dem File Readme.txt.

Normality Screensaver



Zum aktuellen Adventure Normality gibt es jetzt einen Screensaver. Die Hauptfigur aus dem innovativen Spiel läuft mit lockerem Schritt über den Schirm, entleert seine Sprühdosen und gibt coole Kommentare ab. Kent wird allerdings nur unter Windows 95 aktiv.

Warcraft 2 Expansion Pack Savegames

Hier sind alle Spielstände der Menschenkampagne im Orkland enthalten. Falls Sie also trotz der Tips in der letzten Ausgabe an einem Level festhängen sollten, kopieren Sie einfach den benötigten Spielstand. Die Savegames zu den Orklevels gibt es dann nächsten Monat.

ARCHIV

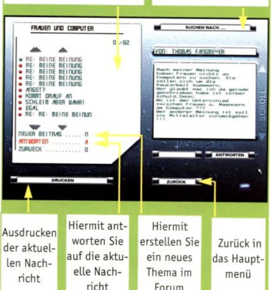
Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Tool aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Tools nach Stichworten



Ein Untermenü des Toolbereichs ist das Archiv. Dies ist eine Sammlung von Editoren, Cheatprogrammen, Szenarien, Savegames, Zusatzfahrzeugen und vielem mehr. Interessante Zusatzprogramme zu Spielen, die nicht speziell im Heft erwähnt werden, aufgrund ihrer Verbreitung aber dennoch für viele Spieler interessant sein dürften, finden Sie hier. Seien es zusätzliche Fahrzeuge zu Simulationen, Landschaftseditoren oder Szenarien für Strategiespiele, Cheatprogramme, Add-Ons oder Mannschaften für Sportspiele - was auch immer Sie suchen, hier finden Sie es. Auch die Dateien aus den Toolbereichen vorangegangener Ausgaben finden hier ihren Platz.

MESSAGE ACTION



Die Nachrichtenforen sind eine Plattform für die Leser. Anders als in Leserbriefseiten können hier Meinungen, Hilfegesuche und -angebote ohne aufwendiges Layout oder Streichungen aus Platznot plaziert werden. Solange ein Beitrag thematisch in das jeweilige Forum paßt und keinerlei rechtliche oder moralische Grundsätze verletzt werden, gelangen die Beiträge schnellstmöglich auf die nächste PC-ACTION-CD-ROM.

Die Teilnahme ist ganz einfach: Wenn Sie zu einem Forum etwas beizutragen haben, wählen Sie den Menüpunkt Neue Nachricht an, geben der Nachricht einen Titel, wählen den Adressaten (ALLE oder ein bestimmter Forumteilnehmer) und schreiben den Text. Anschließend wird die fertige Nachricht auf Laufwerk A gesichert. „Attachments", also an Nachrichten angehängte Dateien, sind zur Zeit leider noch nicht möglich. Schicken Sie die Diskette an:

Computec Verlag GmbH
Redaktion Message Action
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Die Message Action besteht aus folgenden Foren:

Leser-Spieletips

Haben Sie einen nützlichen Cheat gefunden? Sind Sie einer ganz neuen PacMan-Strategie auf der Spur und benötigen Beistand? Für Spieletips und alles, was dazugehört, ist das Leser-Spieletip-Forum gedacht.

Kleinanzeigen

Wenn Sie Ihren Computer verkaufen wollen oder eine neue Stehlampe suchen, sind Sie hier richtig. Leider sind die Kleinanzeigen nicht kostenlos: einen Unkostenbeitrag von jeweils 5,00 DM müssen wir erheben. Legen Sie den Betrag bitte in bar oder per Scheck bei.

Kontakte

Hier können Sie auf Partnersuche gehen - ernsthaft versteht sich. Obwohl viele Spiele mittlerweile über einen Mehrspielermodus verfügen, liegt der Packung immer noch kein Mitspieler bei - hier finden Sie einen.

Diskussionsforen

Die Diskussionsforen sind eine Gruppe von Foren mit sich je nach Bedarf ändernden Themen. Anregungen zu neuen Themen sind erwünscht. Im Augenblick gibt es folgende Foren:

Windows 95 und Spiele
Frauen und Computer
Übertriebene Hardware-Anforderungen neuer Spiele
Pro und contra Spiele-Indizierungen
Das Spiel des Jahres

Auch hier hat man die Möglichkeit, auf bestehende Nachrichten zu antworten oder eine neue Nachricht zu initiieren.

Leser fragen

Wenn Sie Rat bei Hard- oder Softwareproblemen benötigen, Fragen an andere Leser oder die PC Action-Redaktion oder irgendetwas anderes auf dem Herzen haben, so ist dieses das geeignete Forum für Sie.

Leserbriefe

Sollten Sie für Ihre Nachricht kein geeignetes Forum finden (und bitte nur dann), gibt Ihnen der Leserbrief-Bereich die Möglichkeit, sich zu äußern. Natürlich können Sie hier auch auf die Nachrichten anderer Leser antworten. Bitte beachten Sie, daß es der Redaktion im Augenblick nur in Ausnahmefällen möglich ist, Leserbriefe zu beantworten.

Tips und Tricks-Datenbank

Das einzige Forum, das Ihnen nicht die Möglichkeit gibt, sich zu äußern, ist die Tips&Tricks-Datenbank. Hier finden Sie Komplettlösungen, Cheats und vieles mehr, was sich an Wissen rund um Spiele angesammelt hat. Die ständig aktualisierten Texte lassen sich natürlich auch ausdrucken.

Privates Postfach

Sollte Ihnen jemand durch Angabe Ihres Login-Namens als Adressat eine private Post geschrieben haben, erhalten Sie sie hier. VORSICHT: Wer sich unter Ihrem Namen einloggt, kann auch Ihre private Post lesen!

SPECIAL ACTION

SOFTWARE UNSERER LESER



Zahlreiche PC-Besitzer programmieren hin und wieder mit der mitgelieferten Programmiersprache Basic oder mit professionelleren Produkten. Daß für eine gute Software nicht unbedingt ein großes Softwarehaus Pate stehen muß, beweisen diesen Monat Memory und vor allem Clonk, die uns von unseren Lesern zugeschickt wurden. Wenn auch Sie der Meinung sind, daß die Idee und/oder die Aufmachung Ihrer selbstgeschriebenen Software es wert ist, auf der PC Action-CD-ROM veröffentlicht zu werden, schicken Sie die Diskette/DAT/QIC/CD an:

Computec Verlag GmbH
Redaktion PC Action Software
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg

Bitte beachten Sie, daß es der Shareware-Idee absolut nicht entspricht, wenn dem potentiellen Kunden ein fast funktionsuntaugliches Produkt gegeben wird, das er erst durch Zahlung eines Geldbetrages upgraden und auf seine Tauglichkeit prüfen kann. Solche Crippleware wird nicht veröffentlicht!

Frauds



Hinter dem englischen Titel (Frauds, engl. Betrügereien) verbirgt sich eine umfangrei-

SPECIAL ACTION

che Tips und Tricks-Datenbank, aus der Sie vielleicht noch den einen oder anderen Cheat fischen können, der Ihnen nicht schon bekannt war. Tips zu indizierten Spielen sind selbstverständlich gesperrt.

Hardware-Voraussetzungen: 386er, 4 MB RAM, Maus

Color Madness



Hierbei handelt es sich um die Konvertierung eines altbekannten Brettspiels, das die kleinen grauen Zellen so richtig fordert. Der Computer wählt zufällig mehrere Farben aus, die dann erknobelt werden müssen. Für jede richtige Farbe am richtigen Platz erhält man als Hinweis einen schwarzen Stein. Ist die Farbe richtig, die Position jedoch falsch, deutet der Rechner das immer noch mit einem weißen Stein an. Als kleiner Pausenfüller ist Color Madness immer wieder interessant.

Hardware-Voraussetzungen: 386er, 4 MB RAM, Maus

Pasch 5



Eine weitere Konvertierung eines kniffligen Würfelspiels, das schon ohne Computerumsetzung mehr als nur einen Titel hat. Dazu muß man bemerken, daß sich der Computer erstaunlich intelligent verhält. Natürlich hat er etliche Vorteile, da er seine Chancen präzise ausrechnen kann. Das Spiel erklärt sich praktisch selbst, und auch mit der durchweg logischen Steuerung sollten keine Probleme auftreten.

Hardware-Voraussetzungen: 386er, 4 MB RAM, Maus

Musik Disk Player

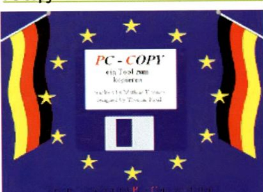




Mit diesem Tool lassen sich die zwei integrierten Musikstücke abspielen.

Hardware-Voraussetzungen: 386er, 4 MB RAM, Tastatur

PC Copy



Dieses simple und schlichte Programm hilft Ihnen, falls Sie keine Ahnung von DOS oder Windows haben, einzelne Dateien, Ordner und Disketten zu kopieren. Ein kurzer Hilfetext ist enthalten.

Hardware-Voraussetzungen: 386er, 4 MB RAM, Tastatur

Spielesammlung von Kai Breiling

```
(1) Turbo Manager
(2) Werbung
(3) Spionage
(4) Fahren
Option wählen --> ? 4
Gewonnen!
Taste...?
```

Software wie diese ist mir seit gut zehn Jahren nicht mehr untergekommen. Wenn Sie zuviel Zeit haben oder Ihnen langweilig ist, hier haben Sie etwas zu lachen, obwohl es eigentlich eher zum Weinen ist. Andererseits, jeder fängt mal klein an. Kurze Anleitungen sind zwar dabei, aber eigentlich genauso unnötig wie die Spiele.

Busmanager .Bauen Sie eine Busfirma auf
Eagles . . . . . .Führen Sie Krieg zu zweit
Karate . . . . . .Sie sind Manager von einem Karatekämpfer
Karriere . . . . .Lifestyleprogramm
Legostriker . .Verteidigen Sie die Basis
Rally Racing . .Rennfahr-Manager
Richy . . . . . . .Sie müssen der Reichste werden
Spaceballs . . .Sie müssen gegen andere Mannschaften spielen
Zeko I . . . . . .Werden Sie der größte Händler

Hardware-Voraussetzungen: 386er, 4 MB RAM, Tastatur

INTERAKTIVES INTERVIEW





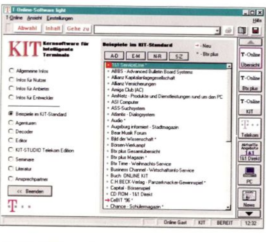
Georg „Fatman" Sänger, Komponist und Musiker, hat seine Inspirationen schon in einigen bekannten Computerspielen umgesetzt. Neben Informationen über seine Person und bisherige und zukünftige Projekte gibt er auch ein paar Tips an Nachwuchsmusiker.

Hardware-Voraussetzung: 486DX2/66, 4 MB RAM, Windows, DoubleSpeed-CD-ROM

T-Online

T-Online 1.0-11 Light







Mit diesem T-Online- (ehemals Datex-J, ehemals BTX) Dekoder läßt sich die atemberaubende Welt des Homebankings, des Onlineshoppings und fast aller anderen Dienste von T-Online bewundern. Der KIT-Standard wird selbstverständlich unterstützt, jedoch fehlen die für den Internetzugang notwendigen Dateien.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 3.1, Maus

HEX-EDITOR WORKSHOP

Der HexWorkshop ermöglicht einfaches Editieren, Einsetzen, Löschen, Ausschneiden und Kopieren von Hexadezimal-Codes. Damit können Sie sich durch kleine Veränderungen in Programmdateien und Savegames durch jedes beliebige Spiel schummeln. Folgende zusätzliche Bearbeitungsmöglichkeiten sind beinhaltet: Gehe zu (goto), Finde (find), Ersetze (replace), Dateivergleich (file compare) und Prüfsummenberechnung (checksum calculation). Neu in der Version 2.0 ist die „disk editing"-Möglichkeit, die es erlaubt, auf ein beliebiges Laufwerk zuzugreifen. Mit Hexworkshop erhalten Sie zudem einen „Base Converter" für Umrechnungen zwischen Hex, Dezimal und Binär, einen „Hex Calculator" (unterstützt +,-,*,/) und einen „Bit Manipulator" (unterstützt &,|,<<,>>,^).

Den Hersteller Breakpoint Software erreichen Sie unter

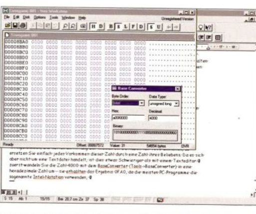
CompuServe: 75554,377
America Online: BreakPoint
Microsoft Network: BreakPoint_Software

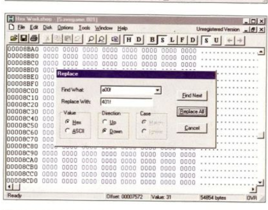
Die Möglichkeiten von HexWorkshop sind vielfältig, die Anwendung jedoch ganz einfach. Ein praktisches Beispiel: Angenommen, Sie wollen in einer Command & Conquer-Mission Ihr Anfangsguthaben verändern, so gehen Sie wie folgt vor:

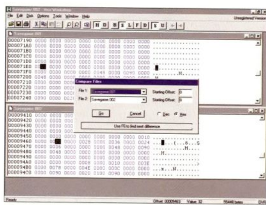
1. Speichern Sie den Spielstand am Anfang der jeweiligen Mission sofort ab.
2. Verlassen Sie Command & Conquer.
3. Starten Sie den HexWorkshop und öffnen Sie die neueste Datei mit dem Namen Savegame.???
4. Angenommen, Sie hatten am Anfang der Mission ein Guthaben von 4.000 Einheiten, so ersetzen Sie einfach jedes Vorkommen dieser Zahl durch eine Zahl Ihres Beliebens. Da es sich aber nicht um eine Textdatei handelt, ist dies etwas schwieriger als mit einem Texteditor:
Zuerst wandeln Sie die Zahl 4.000 mit dem BaseConverter (Tools-BaseConverter) in eine hexadezimale Zahl um - Sie erhalten das Ergebnis 0FA0, da die meisten PC-Programme die sogenannte Intel-Notation verwenden, stellen Sie die Byte Order auf „Intel". Nun lautet das Ergebnis A00F.
5. Anschließend wandeln Sie Ihr gewünschtes Guthaben, in diesem Beispiel 8.000 Einheiten, ebenfalls in eine hexadezimale Zahl um. Das Ergebnis lautet 401F.
6. Wieder im HexWorkshop, ersetzen Sie mit Edit->Replace jedes Vorkommen von A00F durch 401F, und schon ist die Arbeit getan.
7. Mit File-Save speichern Sie die Datei nun ab, auf die Frage, ob Sie eine Sicherungskopie erstellen wollen, sollten Sie in jedem Fall mit Ja antworten.
8. Wieder in Command & Conquer, können Sie nun den gepatchten Spielstand laden - und siehe da: Ihr Anfangsguthaben hat sich verdoppelt.

Da die Spielstände von Command & Conquer stets unterschiedlich lang sind, ist es hier unumgänglich, etwas im Nebel zu stochern. Sind die Dateilängen der Savegames hingegen identisch, bietet sich eine andere Vorgehensweise an:

1. Speichern Sie zwei zeitlich nahe aufeinanderfolgende Spielstände ab, die sich durch den Inhalt des zu verändernden Wertes unterscheiden.
2. öffnen Sie beide Dateien im HexWorkshop.
3. Mit Tools-Compare werden Ihnen nun alle Stellen angezeigt, an denen sich die zwei Spielstände unterscheiden. Befindet sich an einer angezeigten Stelle eine Zahl, die dem Inhalt des zu verändernden Wertes entspricht, sollten Sie diese Stelle einfach mit einem Wert Ihrer Wahl überschreiben. Da am Spiel selbst nichts verändert wird, ist das Patchen von Spielständen ein harmloses Unterfangen. Dieses Vorgehen eignet sich prinzipiell auch bei Savegames unterschiedlicher Länge, hier muß man aber zuerst herausfinden (einfach anschauen), ab welchen Stellen die zwei Dateien miteinander verglichen werden sollen.
4. Nun speichern und den Spielstand vom Spiel aus laden - hat sich nicht der Erfolg eingestellt, versuchen Sie es einfach an anderer Stelle der Spielstanddatei.







Starfighter 3000 • Action

STERNENKÄMPFER

Spätestens seit Descent haben Action-Shooter im dreidimensionalen Raum Hochkonjunktur. Bewegungsfreiheit und Fluggefühl bieten einen hohen Suchtfaktor. Telstar verlegt das Geschehen auf viele kleine, fiktive Planetenoberflächen und bringt einige neue Ideen mit.

Mit den Worten „...Wir übernehmen hiermit die Macht" erfahren alle Einwohner der Föderation vom Wechsel des Regimes. Jahrhunderte der Korruption und des Bürgerkriegs haben Spuren hinterlassen, und die Überlebenden setzen all ihre Hoffnung auf das Versprechen der neuen Führer. Bedingung dafür ist Ihr Dienst für die FetNet Space Corporation. Ihr Auftrag lautet, Prototypen von Raumfahrzeugen nebst Waffensystem zu testen und die letzten Reste der Rebellion und der Kriegstreiber vom Angesicht der äußeren Planeten zu tilgen.



VIELFACH GILT ES, AUCH KLEINERE BEWEGLICHE OBJEKTE IN DEN BERGEN AUFZUSPÜREN UND ZUR STRECKE ZU BRINGEN.

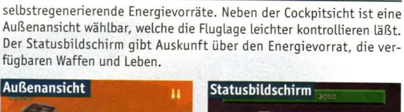


AUCH WENN GEBÄUDE KEINE PRIMÄRZIELE DARSTELLEN, SO BRINGEN SIE DOCH WERTVOLLE KRISTALLENERGIE.

Vorsicht Nebel!

Nach dem unspektakulären Intro kann man sich in fünfzehn Lektionen mit den grundlegenden Flugkontrollen und der Bewaffnung des Starfighter 3000 vertraut machen. Auf dem Übungsplan stehen die Zerstörung passiver Bodenziele, der Kampf mit Luftgegnern und die Zusammenarbeit mit dem Geschwader. Nach Wahl der Mission und kurzem Briefing setzt zumeist das Mutterschiff den Starfighter in der höheren Atmosphäre des Zielplaneten aus. Trotz der Action-Orientierung des Spiels lohnt sich ein eingehender Blick auf die Missionskarte. Für einen ansprechenden Schwierigkeitsgrad ist sowohl die Raketenbewaffnung begrenzt als auch die Einhaltung eines Zeitlimits gefordert. Beispielsweise stehen lediglich 120 Sekunden zur Verfügung, um zwei feindliche Cargoschiffe aus einem entfernteren Punkt des Luftraums zu pusten. Außerdem baut die verwendete Grafik-Engine das Terrain erst mit fortschreitendem Flug aus einer Nebelwand heraus auf. Um von plötzlich auftauchenden Gegnern nicht allzu überrascht zu werden, sind ein Blick auf die Radarkarte und ein gezielter Angriff nötig. Beim Beschuß von Bodenzielen bietet sich der ungewöhnliche, als Terraforming bezeichnete Waffeneinsatz an. Hierbei trägt der unbegrenzt verfügbare Laser schnell und in großer Masse Material von der Planetenoberfläche ab, Erhebungen werden eingeebnet und gerade Flächen vertieft. Ein hartnäckiges Abwehrgeschütz an einer Bergflanke kann so rückwärtig an-

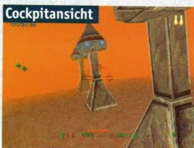
DER STARFIGHTER 3000



Der Predator Mark IV, auch Starfighter 3000 genannt, ist sowohl für den freien Raum als auch für die Atmosphäre geeignet. Angetrieben durch zwei Hyperdrive-Booster samt Stabilisatoren, verfügt er über ein ausgezeichnetes Handling und selbstregenerierende Energievorräte. Neben der Cockpitsicht ist eine Außenansicht wählbar, welche die Fluglage leichter kontrollieren läßt. Der Statusbildschirm gibt Auskunft über den Energievorrat, die verfügbaren Waffen und Leben.



Predator Mark IV



Cockpitansicht



Außenansicht



Statusbildschirm

AUFLÖSUNGSSACHE

Sollte die zur Darstellung von 640 x 480 Bildpunkten nötige Rechenpower der Pentiumklasse nicht zur Verfügung stehen, kann per Tastendruck auf VGA umgeschaltet werden. Dabei empfiehlt sich aber eine Reduzierung des Detail-Levels zur Minderung der recht pixeligen Grafik. Inwieweit das Terrain in die Bildtiefe hineinberechnet wird, hängt von der während der Installation ermittelten Prozessorgeneration ab - frei nach dem Motto: viele Megahertz für gute Sicht.


SVGA


VGA

gegangen werden. Man schießt sich durch das Bergmassiv und dampft der Kanone einfach den Boden weg. Die mit Texturen belegte Polygongrafik hat keine Probleme, das abwechslungsreiche Gelände wie auch die ausreichend strukturierten Bodeneinheiten, Gebäude und Luftgegner flüssig darzustellen. Um das jedoch genießen zu können, ist eine ziemlich niedrige Flughöhe zu wählen. Schon bei leichtem Aufstieg verschwindet jeglicher Orientierungspunkt in diffusem Nebel.

Perfekte Luftunterstützung

Jedes zerstörte Ziel vererbt einen oder mehrere farbige Bonus-Kristalle, welche mit simplem Überflug eingesammelt werden können. Bei bestimmten Kombinationen der Kristalle wird nicht nur der Punktestand erhöht, sondern auch die Schiffsenergie aufgefrischt oder die Bewaffnung verbessert. Weitere, in den beständig schwieriger werdenden Levels dringend nötige Hilfe, bietet das eigene Geschwader. Diesem kann je nach Situation per Tastaturkommando ein bestimmter Auftrag erteilt werden. Die 60 unabhängigen Missionen, einige davon auch im freien Raum mit Asteroidenfeldern, sorgen für langanhaltende, innovative Action ohne viel ablenkendes Drumherum. Musikalische Untermalung gibt´s direkt von der CD.

Christian Müller/ih

KOMMENTAR

Starfighter 3000 entpuppt sich als ein technisch gut gelungenes, kurzweiliges und motivierendes Spiel. Schon nach wenigen Minuten erschließt sich durch die eingängige Steuerung ein räumliches Fluggefühl, und sowohl die dynamische Grafik als auch das Zeitlimit fordern ganze Aufmerksamkeit. Zudem steigt der taktische Aufwand zum erfolgreichen Bestehen der Levels mit zunehmender Spieldauer, was auch geübte Actionspieler hier gerne zum Joystick greifen läßt.

Mindestens:	486/33, 6 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	kein Multiplayer-Modus
Sprache:	deutsch	CD/HD:	300 MB/1-140 MB
Hersteller:	Telstar	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 75%	Sound: 70%	Genre:	Action

75%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

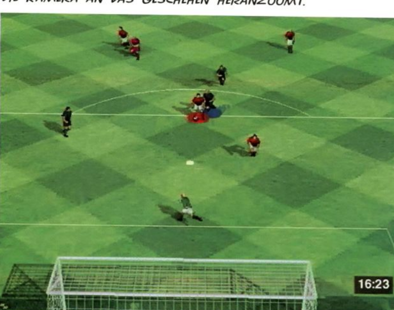
Onside Soccer

ABSEITSPOSITION

Nachdem Bertis Buben in Wembley schier über sich hinausgewachsen sind, ebbt jetzt die Eu(ro)phorie langsam ab und das Liga-Geschehen rückt in Kürze wieder in den Mittelpunkt des Fußball-Interesses. Den Kicker-Boom will Telstars Onside Soccer nutzen - mit einer Kombination aus Actionspiel und Management-Simulation.



BEIM ELFMETERSCHIESSEN VERPIXELN DIE SPRITES EXTREM, DA DIE KAMERA AN DAS GESCHEHEN HERANZOOMT.



DER AKTIVE SPIELER WIRD MIT EINEM FARBKREIS UNTERLEGT. HIER EILT BEREITS DER KEEPER HERBEI, UM ZU KLÄREN.

Um es gleich vorwegzunehmen, man hätte sich bei Telstar besser auf die perfekte Umsetzung eines der beiden Programmteile konzentrieren sollen. Aber von vorn: Sie dürfen im Managerpart zwischen der englischen, französischen, italienischen und deutschen Liga wählen, auch eine selbst zusammengestellte Europaliga ist möglich. Sowohl die Vereins- als auch die Spielernamen sind dabei originalgetreu - ein Pluspunkt für Onside Soccer, weil durchaus nicht genreüblich.

Management light

Nach der Ligawahl landen Sie auf dem Managerbildschirm, der neun verschiedene Optionen anbietet. Neben den üblichen Menüs für Spielertransfers, Finanzen, medizinische Betreuung und Team-Auswahl wird kaum noch Abwechslung geboten. Im Taktik-Screen können Sie immerhin die Positionen Ihrer Kicker auf dem Feld während der Ausführung von Standardsituationen bestimmen. Über das Finanzmenü sind auch Stadion-Upgrades möglich. Während Sie bei Konkurrenzprodukten wie Hattrick oder Bundesliga Manager ganz genau bestimmen können, welcher Stadionteil wie ausgebaut werden soll, wird bei Onside Soccer lediglich ein bestimmter Geldbetrag zugeteilt, der Rest geschieht automatisch. Genauso einfach wirkt der gesamte Management-Teil. Fast alle kleinen Nebensächlichkeiten, die das Leben eines Managers gerade so aufregend machen, werden Ihnen vom Programm abgenommen. Wie langweilig! Bleibt die Hoffnung auf den Trainingsmodus. Doch auch hier stehen nur zwei Menüpunkte zur Auswahl: Elfmeter üben und das Spiel Fünf gegen Fünf in der Halle. Wählen Sie einen dieser Punkte an, dürfen Sie in einem Actionpart das Kicken üben. Wiederum wird Ihnen die Auswahl der Elfmeterschützen oder Hallenspieler vom Programm abgenommen. Welche Fähigkeiten Sie bei Ihren Fußballern verbessern können, wenn Sie einigermaßen gut abschneiden, bleibt ebenfalls in den Tiefen der Programmroutinen verborgen. Durch umfangreiches Probespielen konnten wir lediglich feststellen, daß es wohl ganz gut ist, wenn Sie nicht verlieren. Na toll!



DER ECKENPLANER: SIE KÖNNEN BESTIMMEN, WO IHRE SPIELER ZU STEHEN HABEN.

Ab ins Stadion!

Vielleicht ist ja wenigstens die Action-Simulation gelungen? Die Antwort ist ein klares Jein! Zunächst einmal fällt positiv auf, daß die Spieldarstellung auch auf Mittelklasse-Rechnern(ab DX4/80) in SVGA möglich ist, merkwürdig, daß im Gegensatz dazu die Stand-Bildschirme des Management-Parts mit unscharfer VGA-Grafik vorliebnehmen müssen. Auch die Größenverhältnisse des Spielfelds in Relation zu den Spielersprites stimmen freudig - endlich einmal ist die Distanz zwischen Mittelkreis und Strafraum so ausreichend groß, daß hierdurch Mittelfeldspiel ermöglicht wird. Leider macht die ungenaue Steuerung jedoch genau hier den dicken Strich durch die Rechnung. Passen könnten Sie theoretisch mit einem Druck auf die Joysticktaste 1, dabei heraus kommt jedoch ein Gewaltschuß in die Tiefen des Raumes - schade! Ansonsten spielt sich Onside Soccer nämlich wirklich flüssig, mittels After Touch geben Sie Ihren Schüssen den richtigen Effet, halten Sie die Paßtaste gedrückt, sprinten Ihre Kicker, was das Zeug hält, und Tacklings sind mit der Joysticktа-

ste 2 möglich. Der gegnerische Torwart hätte allerdings noch ein paar Nachhilfestunden bei Andy Köpke nötig gehabt. Allzu oft flutscht die Lederkugel durch die eigentlich fangbereiten Hände. Abgesehen davon sind trotz veränderbarem Schwierigkeitsgrad die Computer-Mannschaften nichts anderes als billige Sparringspartner. Hat man sich erst einmal an die Steuerung gewöhnt, sind Siege in zweistelliger Höhe fast schon vorprogrammiert, weshalb Onside Soccer recht schnell seinen Reiz verliert. Anders sieht es dagegen bei einem Match gegen einen menschlichen Kontrahenten aus - hier kann sich durchaus so etwas wie lang anhaltender Spielspaß einstellen.

IM TRAININGSMODUS KÖNNEN SIE AUCH EIN MATCH IN DER HALLE ABSOLVIEREN.



IM HAUPTMENÜ WÄHLEN SIE ZWISCHEN ACTION- UND MANAGER-TEIL.

Technische Mankos

Etwas merkwürdig ist bei Onside Soccer die Steuerung. Klar, daß sich das Geschehen auf dem Rasen am besten mit einem Joypad kontrollieren läßt. Strategen werden jedoch im Management-Teil die Maussteuerung vermissen, denn auch hier regiert lediglich das Pad oder die Tastatur. Peinlich wird die Grafikdarstellung trotz SVGA beim Elfmeterschießen: Die Sprites verpixeln aus kurzer Distanz, daß einem die Haare zu Berge stehen, auch die spärlichen Animationen der Kicker lassen arg zu wünschen übrig. Durch diese sicher nicht entscheidenden, aber eben nervenden Faktoren wird der Spielspaß von Onside Soccer Stück für Stück nach unten gedrückt, bis man schließlich feststellt, daß es auch im Bereich der Fußballspiele für den PC mittlerweile einige Alternativen gibt. **Christian Bigge**

KOMMENTAR

Es gibt nicht viele Fußballspiele, die Action- und Manager-Simulation miteinander vereinen - und es gibt immer noch kein Spiel solcher Art, welches man als sehr gelungen bezeichnen könnte. Trotz der veralteten Spieldarstellung ist Sensible World of Soccer für mich der Punktsieger über Onside Soccer. Beim letzteren kann zwar der Actionpart einigermaßen überzeugen, ist aber keine ernsthafte Konkurrenz zu den Sport-Games von EA Sports oder Gremlin. Kein ambitionierter Möchtegern-Stratege würde sich zudem mit so spärlichen Manager-Menüs ernsthaft zufriedengeben. Unter dem Strich ist Onside Soccer nicht wirklich schlecht, aber eben auch nicht wirklich gut. Knapp daneben eben, aber das ist ja bekanntlich auch vorbei. Wann kommt endlich der FIFA Soccer Manager?

Mindestens:	486/33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 90 , 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA und SVGA/CD-Audio/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	2 Spieler an einem PC
Sprache:	deutsch	CD/HD:	5 MB/90 MB
Hersteller:	Telstar	Preis:	ca. DM 95,-
Grafik:	63%	Sound:	69%
Genre:	Sportspiel + WiSim		

62%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

Zweidimensionale Action-Shooter sind offensichtlich nicht totzukriegen. Schon seit über 10 Jahren tummeln sich unzählige Vertreter in dem explosiven Genre. Dabei konnte dem puristischen Spielprinzip seit Anbeginn der Computerspiele wenig hinzugefügt werden. Lediglich technologische Fortschritte hauchen dem Ballerspaß immer wieder neues Leben ein.



Fire Fight • Action

VOLLES ROHR

Es herrscht Unfrieden in den so überstrapazierten unendlichen Weiten des Weltalls. Diese Tatsache ruft das „Phantom-Konzil" auf den Plan, eine futuristische Weltraumpolizei, die sich weniger mit falschgeparkten Raumschiffen als vielmehr mit Problemen universelleren Ausmaßes befaßt. Gegen aufmüpfige Völker kriegerischer Planeten, die der ungeliebten Aufrüstung zu sehr frönen oder geheime Gefangenen-Camps aus längst vergangenen Schlachten unterhalten, wird prompt und mit äußerster Brutalität vorgegangen. In der Rolle des Elitepiloten „Jax" fegt man in einem bis unter die Flügelspitzen bewaffneten Gleiter über 18 verschiedene Szenarien, die sich aus der Vogelperspektive präsentieren. Um für Abwechslung zu sorgen, werden zu Beginn einer Mission in einem Briefing Aufträge erteilt, die in der Regel darauf hinauslaufen, spezielle Gegenstände einzusammeln, Gefangene zu retten, feindliches Material aufzuspüren und zu eliminieren, ohne dabei selbst Schaden zu erleiden. Trotz heftiger Gegenwehr folgt jedoch meist nur eine stupide Säuberung des Areals von sämtlichen gegnerischen Einheiten.

Angriff auf die Sinne

Was dem Spiel durch den simpel gestrickten Handlungsfaden verlorengeht, wird durch das professionelle Design wieder wettgemacht. Zum einen wurde dem momentanen Trend zur Multiplayer-Option via Netz- oder Modemlink selbstverständlich Rechnung getragen. Bis zu vier Spieler können zwischen zwei Spielvarianten wählen. Während der „Fire Fight" zu einem Scharmützel in einem vorgegebenen zeitlichen Rahmen einlädt, bietet das „Base Building" etwas mehr Strategie. Jeder Teilnehmer hat eine Basis, welche rasch aufgebaut und erweitert werden muß. Die hierzu benötigten Teile liegen kreuz und quer über den Sektor verteilt. Je größer die heimische Festung wächst, desto wehrhafter wird sie. Zum anderen besticht das Spiel durch eine gefällige Grafik und gelungenen Sound. Die 3D-gerenderten Gegner, Gebäude und parallax scrollenden Landschaften, garniert mit Wolken, Blitzen, Regen- und Schneefall, bieten viel für verwöhnte Augen, jedoch auch bei leistungsfähigen PCs ist ein leichtes Ruckeln zu bemerken. Abgerundet durch „Trance-Musik" direkt von der CD und der saftigen Geräuschkulisse, wird Fire Fight zur kurzweiligen Unterhaltung.

Christian Müller/mi



DAS SCHIFF WIRD VON EINEM RINGFÖRMIGEN KOMPASS UMGEBEN, DER RICHTUNG UND ANZAHL NAHENDER GEGNER ANGIBT.

KOMMENTAR

Fire Fight stellt einen Sieg handwerklicher Kunst über spielerische Innovation dar. Dank der großen Übersichtlichkeit und der gutmütigen Steuerung ist der Spielspaß jedoch garantiert. Leider kommen nur Besitzer eines Pentium-PCs mit Windows 95 in diesen Genuß.

Mindestens:	Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	2-4 per Modem, Netzwerk
Sprache:	englisch	CD/HD:	50 MB/0 MB
Hersteller:	Electronic Arts	Preis:	ca. DM 99,90
Grafik: 70%	Sound: 75%	Genre:	Action

68%

Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

Pray for Death • Action

SCHLÄGEREI

Virtua Fighter PC hat eindrucksvoll gezeigt, daß man mit der Rechenpower heutiger PCs ohne Probleme erstklassige 3D-Kampfspiele umsetzen kann. Da müssen 2D-Beat ´em Ups schon einiges bieten, um ihre Daseinsberechtigung zu untermauern.



WENN MAN AUF EINE BRAUCHBARE KOLLISIONSABFRAGE VERZICHTET, HAT MAN ES ALS PROGRAMMIERER NATÜRLICH EINFACHER.



VOR JEDEM KAMPF WERFEN SICH DIE KÄMPFER GEGENSEITIG EINEN SCHLAUEN SPRUCH AN DEN KOPF.

Kämpfer aus allen Epochen der Erdgeschichte treffen sich zur großen Auseinandersetzung im Jenseits. Denn jeder von ihnen hat in irgendeiner Weise den Zorn der Götter auf sich gezogen. Einer versuchte, in Walhalla einzubrechen, ein anderer, das Geheimnis des ewigen Lebens zu entdecken. Ein Punkt des Hauptmenüs führt jeden der Recken mit einer eindrucksvollen 3D-Animation vor und erklärt neben seinen Stärken auch seine Vergehen. Pray for Death bietet drei Spielmodi zur Auswahl. Im Storymode schlägt man sich genretypisch durch ein ganzes Turnier, bis man auf einen hoffnungslos guten Endgegner trifft. Die beiden anderen Modi sind lediglich verschiedene Turniere für mehrere Mitspieler. Bevor man sich ins Getümmel stürzen kann, muß man sich für einen der zehn Prügel-Protagonisten entscheiden, wobei die Phantasie der Designer hier wieder einmal keine Grenzen gekannt hat. Neben menschlichen Charakteren steht auch ein Dämon und ein Meeresmonster zur Auswahl. Im Kampfbildschirm stehen sich die beiden einfach gegenüber und bieten dem Spieler in gerendertem, aber pixeligem Outfit farbarme und verschwommene Animationen. Wenn man es schafft, mit der katastrophalen Tastatursteuerung einmal einen Gegner zu treffen, stößt man auch gleich auf ein weiteres Manko: Man kann ohne Probleme mit dem ganzen Arm durch einen Gegner hindurchschlagen, denn die Kollisionsabfrage ist alles andere als gelungen

Christian Müller/lg

KOMMENTAR

Neben der mittelprächtigen Grafik und der katastrophalen Tastatursteuerung bringen einen auch die wenigen Moves und Handlungsmöglichkeiten zur Verzweiflung. Da haben schon vergleichbare Spiele vor einigen Jahren bessere Technik bieten können.

Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	2 Spieler an einem PC
Sprache:	deutsch	CD/HD:	141 MB/12 MB
Hersteller:	Virgin	Preis:	ca. DM 80,-
Grafik: 45%	Sound: 75%	Genre:	Action

40%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

Battle Arena Toshinden • Action

DUELLANTEN

3D-Beschleunigung ist derzeit ein Zauberwort. Mit Battle Arena Toshinden kommt ein weiteres 3D-Kampfsportspiel auf den Markt, das Grafik-Accelerator optional unterstützt.

Acht verschiedene Kämpfer treffen sich in der Battle Arena Toshinden, um den Besten unter sich auszumachen, der gegen einen unbekannten Endgegner antreten muß. Neben dem obligatorischen Story-Modus unterstützt Toshinden auch mehrere Multiplayer-Modi, so daß man sowohl an einem Rechner als auch über Modem/Nullmodem oder über ein Netzwerk gegen menschliche Gegner antreten kann. Für die Multiplayer-Spiele mit zwei Computern braucht man glücklicherweise nur eine Lizenz, da nur die Einzelspieler-Missionen die CD im Laufwerk abfragen.

Tastenkünstler

Gespielt wird Battle Arena Toshinden über die Tastatur, da die ungeheure Anzahl verschiedener Schlag- und Wurftasten nicht einmal auf einem Gamepad mit vier Feuerknöpfen unterkommen würde. Im Gegensatz zur gelungenen VF PC-Lösung ist die Steuerung hier zu unübersichtlich. Multiplayer-Games kann man mit einem Rechner komplett vergessen. Die Kämpfer stehen sich mit Schwertern, Peitschen oder Keulen in einer 3D-Kampfarena gegenüber. Ziel ist es, den Gegner K.O. zu schlagen oder ihn mit einem gekonnten Wurf aus dem Ring zu befördern. Jeder der Charaktere hat dafür neben den Standardschlägen auch verschiedene Special Moves zur Verfügung, mit denen z. B. Feuerbälle in Richtung Gegner geschickt werden können.

Grafisch wurde das ganze Kampfgetümmel dabei noch ganz gut in Szene gesetzt. Jeder Charakter ist mit detaillierten Texturen überzogen, die im Vergleich mit VF PC dennoch farbarm wirken. Außerdem wirken die Animationen bei weitem nicht so realistisch wie bei Segas Mitkonkurrenten. Am schwersten wiegen jedoch die Mängel im Gameplay. Wo VF PC eine ausgewogene Mischung aus Angriff und Verteidigung zeigt und die Möglichkeit bietet, eine Kampfstrategie aufzubauen, läuft bei Toshinden vieles auf den puren Schlagabtausch hinaus. Beispielsweise kann mit einem wiederholten Special Move der Gegner chancenlos in die Enge getrieben werden. Der Story-Modus ist auf diese Weise im Nu durchgespielt, da die Computergegner auch nicht durch besondere Intelligenz glänzen. Lob hingegen verdient der Sound. Die ansprechenden und treibenden Rhythmen passen vorzüglich zu einem Kampfspiel. Die verschiedenen Schläge und Tritte werden natürlich ebenso mit Soundeffekten untermalt.

Christian Müller/lg



JEDER KÄMPFER HAT SEINE EIGENEN SPECIAL MOVES, WIE Z. B. DIE PEITSCHEN-PIROUETTE, MIT DER SOFIA IHRE GEGNER ABSCHÜTTELN KANN.

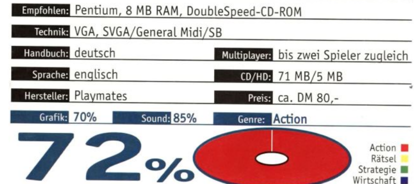


IN BATTLE ARENA TOSHINDEN WIRD NICHT NUR MIT DEN FÄUSTEN, SONDERN AUCH MIT SPEEREN UND KEULEN GEKÄMPFT.

KOMMENTAR

Battle Arena Toshinden hat eigentlich nur ein großes Problem: Es muß gegen das überragende Virtua Fighter PC antreten. Bei diesem sind die Texturen ein Stück detaillierter, die Animationen lebensechter und flüssiger, das Gameplay ausgewogener und die KI höher. Fans des Genres können mit diesem Wissen auch bei Toshinden zugreifen. Wenn man sich aber nur einen Vertreter zulegen möchte, ist man mit Virtua Fighter PC besser bedient.

Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA, SVGA/General Midi/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	bis zwei Spieler zugleich
Sprache:	englisch	CD/HD:	71 MB/5 MB
Hersteller:	Playmates	Preis:	ca. DM 80,-
Grafik: 70%	Sound: 85%	Genre:	Action



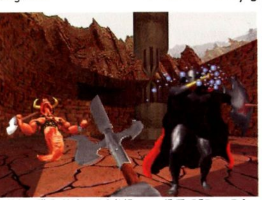
Witchaven 2 • Action

HEXENTANZ

Hierzulande ist Witchaven unbekannt geblieben. Der erste Teil erschien zeitgleich mit der Konkurrenz von id, die damals technisch um Längen voraus war.

Grondoval, der Held des ersten Teils, hatte die Hexe besiegt. Aber er wußte nichts von ihrer Schwester, die ihn zu einem zweiten Feldzug herausfordert. Einen leistungsfähigen Pentium vorausgesetzt, startet man den Vergeltungsfeldzug in SVGA-Auflösung. Mit langsameren Rechnern, oder wenn der Schwierigkeitsgrad etwas niedriger sein soll, muß man auf den VGA-Modus zurückgreifen. Unabhängig von der Prozessorleistung reagiert Grondoval im SVGA-Modus träge und ungenau auf die Steuerungseingaben. Die 3D-Grafik-Engine kann jedoch überzeugen. Räume werden nicht einfach nur rechtwinklig dargestellt, sondern sehen mit schräg verlaufenden Wänden realistisch aus. Dazu kommt ein ausgeklügeltes Licht-Schatten-System, das einen immer wieder aus einem hellen Raum in eine dunkle Kammer laufen läßt. Klar, daß man die dort versteckten Gegner erst erkennen kann, wenn man den hellen Raum verlassen hat. Die ca. 25 Gegner wirken insbesondere bei näherem Herangehen pixelig und die Animationen unrealistisch abgehackt, wobei die Grafiker ihren Phantasien bei den Todessequenzen leider keine Grenzen gesetzt haben. Zum Glück kann man die übertriebenen Todessequenzen abschalten.

Christian Müller/lg



QUALITÄT UND SCHNELLIGKEIT DER GRAFIKENGINE KÖNNEN DURCHAUS MIT DER DUKE NUKEMS MITHALTEN.

KOMMENTAR

Irgendwie macht Witchaven II nicht so richtig Spaß. Fast jeder Angriff läuft auf einem dumpfen Schlagabtausch hinaus, bei dem man selbst eine gehörige Tracht Prügel einstecken muß. Zudem schlingert man dank der mäßigen Steuerung unkontrolliert durch die Gegend.

Mindestens: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Empfohlen: Pentium 100, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Technik: VGA und SVGA/General Midi/SB

Handbuch: englisch | **Multiplayer:** 8 Spieler im Netzwerk

Sprache: englisch | **CD/HD:** 262 MB/60 MB

Hersteller: Capstore | **Preis:** ca. DM 100,-

Grafik: 70% | **Sound:** 70% | **Genre:** Action

62%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

MS METAVERSE U. TURBO BLACK JACK

Ewigkeiten haben wir einmal wieder auf so ein Machwerk gewartet! Der arme Käufer dieser zugegebenermaßen schrillen Packung erhält drei CDs, auf denen sich Dutzende von AVI-Filmchen befinden. Diese wurden zu einer virtuellen Miss-Wahl zusammengebastelt, die man in Begleitung eines immer quengeligen Conferenciers in der gerenderten Umgebung der Spielhöllen von Las Vegas erkunden muß. Für jeweils fünf Damen muß man Noten im Bereich von 1 bis 10 auf die Kategorien Aussehen, Intelligenz und Begabungen vergeben. Zum Glück wiederholen sich die einzelnen Videosequenzen bei jedem zweiten Spiel, so daß man nach drei bis vier Durchläufen die Noten schon fast blind vergeben kann. Und wenn man dann am Ende keinen Transvestiten zur Schönheitskönigin gemacht hat, beginnt das ganze Spiel wieder von vorne. Nur diesmal hat man etwas mehr Geld und kann mit noch schöneren Frauen starten. Als Zugabe findet man auf der CD noch einen Black Jack-Simulator, in dem die Schönheitsköniginnen die Karten geben. Das war wohl nichts mit dem versprochenen Virtual Vegas.



VOR DEM EIGENTLICHEN SPIEL "MUSS MAN SICH FÜNF FRAUEN KAUFEN", DIE DANN IN DEM WETTBEWERB MITSPIELEN.

Alexander Geltenpoth/lg

Mindestens:	486/33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Maus		
Empfohlen:	486/66, 16 MB RAM, QuadroSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA /SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	englisch	CD/HD:	1.800 MB / 1 MB
Hersteller:	Virtual Vegas	Preis:	ca. DM 80,-
Grafik: 45%	Sound: 55%	Genre:	Strategie

10%

Action · Rätsel · Strategie · Wirtschaft

FLIGHT

Trotz der spärlichen Besetzung des Genres der zivilen Flugsimulatoren stellt Flight keine echte Bereicherung dar. Maßgeblich für die geringe Wertung ist die veraltete Grafik. Mag die Cockpit- und Menügestaltung gerade mal noch so durchgehen, erinnert das Polygondesign des Terrains an längst vergangene AT-Zeiten. Die Landschaften erscheinen brettflach und enthalten stellenweise außer ebenmäßigem Grün überhaupt keine Details. Die Städte mimenden, lose verstreuten Quader gleichen eher einem unaufgeräumten Kinderzimmer als Metropolen wie San Diego. Die Sounduntermalung glänzt bis auf ein monotones Propellergeräusch durch gänzliche Abwesenheit. Dagegen wurde die Steuerung und Navigation einer Cessna oder Piper mit einem realistischen Flugmodell und einer unübersehbaren Vielfalt an Einzelheiten nachempfunden. Elf Trainingslektionen führen in das komplexe Handling ein und machen mit der dreifach belegten Tastatur wenigstens halbwegs vertraut. Anschließend warten 241 Flugaufträge mit wechselnder Schwierigkeit. Mitgelieferte Ausschnittskarten der USA (weitere sind lieferbar) helfen beim Flug nach Wegpunkten, und bei der Berechnung der Flugzeit muß sogar die Windgeschwindigkeit berücksichtigt werden. Insgesamt bleibt Flight im Vergleich mit Microsofts Flightsimulator oder Looking Glass´ Flight Unlimited abgeschlagen zurück und stellt nur aufgrund geringer Hardware-Anforderungen für Besitzer älterer Rechner eine Alternative dar. **Christian Müller/ih**



ANBLICKE WIE DIESE BEIM ANFLUG AUF EINE AN DER KÜSTE LIEGENDE STADT SIND SELTEN. MEIST HERRSCHT TRISTE EINÖDE.

Mindestens:	396, 1 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM, Maus		
Empfohlen:	486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA /SB		
Handbuch:	englisch	Multiplayer:	keine Multiplayer Modus
Sprache:	englisch	CD/HD:	15 MB / 0,5-15 MB
Hersteller:	Sublogic	Preis:	ca. DM 80,-
Grafik: 30%	Sound: 15%	Genre:	Action

30%

Action · Rätsel · Strategie · Wirtschaft

HERZBLUT

Das Underground-Label „Black Book" der Firma Prosoft bietet jungen Nachwuchstalenten die Chance, ihre kreativen Ergebnisse selbständig und ohne Einschränkung zu vermarkten. Den Anfang macht das Team „microMutterTor" mit diesem schrillen Arcade-Shooter. Begleitet von einer nervenaufreibenden Mixtur aus Musik und einem wirrem Geräuschteppich, ballert man sich mit einem kleinen Raumschiff im Dauerfeuerbetrieb durch ein knallbuntes Meer aus Formen und Farben, das sich stets und unaufhaltsam durch ein Windows-Fenster scrollt. Auf der Jagd nach Scorepunkten und einigen „Game in Game"-Sequenzen könnte man sich zwar beinahe endlos durch die zahlreichen Spielstufen winden, doch das menschliche Nervensystem ist dafür womöglich nicht geschaffen. Allerdings sollte die Meßlatte nicht zu hoch angelegt werden, denn der Name „Herzblut" läßt erahnen, daß es sich hierbei wohl eher um ein kleines psychedelisches Kunstwerk handelt. Leider birgt gerade die Pracht an Farben und Formen ein nicht unbedeutendes Hardwareproblem, denn die zahlreichen gerenderten Elemente, die da über den Bildschirm flirren, drosseln die Geschwindigkeit. Zieht man das Aktionsfenster auf eine übersichtliche Größe, kommt Rechner arg ins Schwitzen. Unter einem P133 ist Herzblut jedenfalls nicht vernünftig spielbar. **Christian Müller/mi**



FARB- UND FORMCHAOS PUR. SCHNELL VERLIERT MAN DAS EIGENE RAUMSCHIFF AUS DEN AUGEN.

Mindestens:	Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win 95		
Empfohlen:	Pentium 166, 16 MB RAM, QuadroSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA /General Midi/SB		
Handbuch:	mehrsprachig	Multiplayer:	keine Multiplayeropt.
Sprache:	englisch	CD/HD:	500 MB/10 MB
Hersteller:	Philips/Argonaut	Preis:	ca. DM 49,-
Grafik: 18%	Sound: 40%	Genre:	Action

5%

Action · Rätsel · Strategie · Wirtschaft

Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Call & Play Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

Der Knüller!
Hard Line
Deutsche Version
DM 59,99



CD-ROM

7th Guest	DA	19,99
5th Musketeer	DV	67,99
After Life	**DA**	**74,99**
AH - 64 Longbow	**DV**	**79,99**
Abuse	DV	67,99
Alone i. t. dark T. 1-3	DV	69,99
Anvil of Dawn	DV	69,99
Arcade Amerika	DV	79,99
Assault Riggs	DA	67,99
ATF Adv. Tactical Fighter	DV	79,99
Azarel Tears	**DV**	**69,99**
Bad Mojo	**DV**	**79,99**
Baldies	DA	69,99
Baphomets Fluch	**DVx**	**74,99**
Batmann Forever	DA	78,99
Battle Isle 3	DV	64,99
Battle Race	DAx	77,99
Battlecruiser 3000 AD	DVx	64,99
Bermuda Syndrom	DV	69,99
Biing	DV	59,99
Bleifuß	**DV**	**49,99**
Blood and Magic	DV	i.V.

CD-ROM

Gear Head	**DV**	**49,99**
Gender Wars	**EV**	**a.A.**
Gene Wars	DVx	79,99
Hardball 5	DA	79,99
Hard Line	**DV**	**59,99**
Heart of Darkness	DVx	84,99
Heroes of Might & Magic	DV	54,99
Hugo 3	DV	64,99
Indy Desktop Adv.	**DV**	**24,99**
Indy Car Racing 2	DA	74,99
Jagged Alliance 2	DV	i.V.
John Madden Football 96	DAx	79,99
Kingdom of Magic	DV	69,99
Lemmings Paint Ball	DA	29,99
Living Ball	**DA**	**44,99**
Load Star	DAx	77,99
Mad TV 2	DVx	74,99
Made in Germ. Compil.	DV	39,99
MAG	DV	69,99
Magic the Gathering	DVx	97,99
Manic Karts	**DA**	**29,99**
Master of Antares	**DV**	**84,99**

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Blown Away	DV	74,99
Caesar 2	DV	74,99
Central Intelligance	**DAx**	**74,99**
Chronomaster	DA	69,99
Civilization 2	**DV**	**79,99**
Civil War General	**DVx**	**79,99**
Comix Zone	DV	49,99
Command & Conquer	DV	79,99
Command & Conquer WIN 95 SVGA	**DV**	**79,99**
Comm. & Conq. Data	**DV**	**24,99**
Comm. & Conquer 2	**DVx**	**89,99**
Command Aces/Win.95	DV	74,99
Congo	DA	67,99
Conquerer A.D. 1086	DV	74,99
Conquest o.t. New World	**DV**	**78,99**
Cronicle o. t. Sword	**DV**	**74,99**
Crusader No Remorse	DV	79,99
Cyberia 2	**DV**	**69,99**
Cybermage	DV	79,99
Daggerfall	DVx	79,99
Darker	DA	74,99
Das schwarze Auge 3	**DVx**	**39,99**
Death Gate	**DV**	**74,99**
Deathline	**DV**	**39,99**
Defcon 5	DV	74,99
Die große Schlacht in den Ardennen	**DV**	**69,99**
Die Schlümpfe	**DV**	**69,99**
Deep Space Nine	DV	i.V.
Der Planer 2	**DV**	**69,99**
Der Seelenturm	DV	67,99
Descent 2	**DA**	**78,99**
Descent 2 Missionbuilder	DA x	37,99
Destruction Derby	DA	84,99
Diabolo	**DV**	**i.V.**
Die Fugger 2	**DV**	**74,99**
Die Siedler 2	**DV**	**69,50**
Discworld	DV	74,99
Dungeon Keeper	DVx	74,99
Earth Siege 2	**DV**	**79,99**
Earthworm Jim 1 + 2	DV	64,99
Ecco the Dolphin	DV	54,99
Elisabeth 1	**DV**	**89,99**
Euro 96 Soccer	DV	74,99
Extreme Games	DA	49,99
F1 Manager	**DV**	**69,99**
Fantasy General	**DV**	**69,99**
Fast Attack	**DV**	**64,99**
Fifa Soccer 96	DV	79,99
Firefight	**DA**	**59,99**
Flugsimulator 5.1	DV	99,99
Form. One Grand Prix 2	**DA**	**89,99**
Form. One Grand Prix 2	**DV**	**104,99**
Fritz 4 Schach	DV	124,99
Gabriel Knigt 2	DV	77,99

Mechwarrior 2	DV	74,99
Mechwarrior 2/Win. 95	EV	74,99
Mechwarrior 2 Data	DA	39,99
Mega Pack 5	**DA**	**79,99**
Mega Race 2	**DV**	**54,99**
Monopoly	DV	59,99
Myst	DV	64,99
NBA Live 96	DV	79,99
Need for Speed	DV	79,99
NHL Hockey 96	DV	79,99
Normality	DV	74,99
Olympic Games	DA	67,99
Olympic Soccer	DA	67,99
Orion Burger	EV x	67,99
Panzergeneral 2	DA	39,99
Pax Imperia 2	DV	i.V.
PGA Bowling	DA	49,99
PGA European Tour	**DA**	**79,99**
PGA Tour Golf 96	DA	79,99
PGA Tour Golf 96 Data	DA	34,99
Phantasmagoria	DV	79,99
Pitfall / Wind. 95	DV	74,99
Pole Position	DV	87,99
Powerplay Hockey	DA	59,99
Privateer 2	DV	i.V.
Pro Pinball the Web	DA	49,99
Psycho Pinball	DV	69,99
Quake	**DA**	**74,99**
Ran Soccer	DV	74,99
Ran Trainer 2	DV	69,99
Rebel Assault 2	**DV**	**79,99**
Return Fire WIN 95	**DV**	**79,99**
Return of Arcade	DA	i.V.
Riddle of Master LU	**DV**	**74,99**
Ripper	**DV**	**79,99**
Rise of the Robots 2	DA	69,99
Rivers of Dawn	DA	67,99
Schleichfahrt	DVx	77,99
Shannara	**DV**	**69,99**
Shell Shock	**DV**	**59,99**
Shine	DVx	94,99
Shivers	DV	74,99
Silent Hunter	DV	69,99
Silent Thunder	**DA**	**74,99**
Sim City 2000 Compil.	DV	89,99
Sim Tower	DV	74,99
Sim Town	DV	64,99
Space Bugs	**DV**	**64,99**
Space Hulk WIN 95	**DA**	**79,99**
Speed Haste	**DA**	**59,99**
Star Gate	DVx	44,99
Star Trek 3 Final Unity	DV	69,99
Star Trek Klingon	**DA**	**67,99**
Star Wars Collection	**DV**	**54,99**
· Rebell Assault 1		
· X-Wing		
· Star Wars Screensaver		

Unsere Hit`s!

F1 Grand Prix 2
Deutsche Anleitung — nur DM 89,99
ODER: Deutsche Version — nur DM 104,99

Elisabeth 1
Deutsche Version
nur DM 89,99

URBAN RUNNER
Deutsche Version
nur DM 87,99

Command & Conquer 2 "Red Alert"
VORBESTELLUNG EMPFOHLEN!
Deutsche Version
Erscheinungstermin Ende August!
nur DM 89,99

Space Hulk WIN 95
"The Blood Chapter"
Deutsche Anleitung
nur DM 79,99



Deutsche Version
nur DM 34,99

Virtua Figther
Deutsche Anleitung
nur DM 74,99

After Life
Deutsche Anleitung
nur DM 74,99

Gender Wars
Englische Version
Bitte fragen Sie nach!

MEGA RACE 2
Erscheinungstermin ca. 28.07.
Deutsche Version
nur DM 54,99

Quake
Deutsche Anleitung
Erscheinungstermin ca. erste August-Woche
nur DM 74,99



Deutsche Version
nur DM 69,99

CD-ROM

Stonekeep	DV	84,99
S.T.O.R.M.	**DV**	**79,99**
Strike Base	DV	54,99
Syndicate 2 / Wars	DV	i.V.
T.F.X. 2000 Eurofighter	DV	79,99
Teamchef	DV	84,99
Terra Nova	DA	69,99
Terra Nova	**DVx**	**69,99**
Terminator Future Shock	**DV**	**69,99**
The Dark Eye	DA	77,99
The Dig	DV	74,99
Think X	DV	39,99
This Means War	DV	74,99
Thunderhawk 2	DV	74,99
Tie Fighter SVGA	**DV**	**69,99**
Time Commando	DV	i.V.
Tilt	DA	51,99
To Shin Den	**DV**	**64,99**
Tomcat Alley	DV	51,99
Top Gun	DV	79,99
Torrins Passage	DV	79,99
Track Attack	DV	67,99
Transport Tycoon deluxe	DV	84,99
Trivial Pursuit	DV	74,99
Urban Runner	**DV**	**87,99**
Vollgas	DV	54,99
Viking Conquest	**DV**	**67,99**
Virtua Fighter	**DA**	**74,99**
Virtual Snooker	DA	79,99
Warcraft 2	DV	74,99
Warcraft 2 Data	**DV**	**24,99**
Warhammer	DV	69,99
Warh. Dark Crusador	EV	i.V.
Werewolf vs. Comanche	DV	74,99
Westwood Compilation: • Kyrandia 1 - 3 • Dune 2 • Lands of Lore	DV	69,99
Wing Commander 4	**DV**	**99,99**
Worms	DV	64,99
Worms Data	**DV**	**34,99**
Zorck Nemesis	**DV**	**84,99**

Angebote solange Vorrat reicht

Aces over Europe	DV	19,99
Albion	**DV**	**34,99**
Alone in the Dark 1	DV	24,99
Armored Fist	**DV**	**29,99**
Ascendancy	DV	49,99
Battle Isle 1 + Data	DV	24,99
Battle Isle 2 + Data	DV	34,99
Betrayal at Krondor	**DV**	**19,99**
Beneath a Steel Sky	DV	19,99
Bioforge	**DV**	**29,99**
Caesar 1	DA	19,99
Chewy ESC from F5	DV	34,99
Creature Shock	DV	19,99
Crusade	DV	19,99
Daedalus Encounter	**DV**	**24,99**
Das schwarze Auge 1	**DV**	**24,99**
Das schwarze Auge 2	**DV**	**24,99**
Dawn Patrol	DV	24,99
Day of Tentacle	DV	34,99
Die Siedler 1	DV	34,99
Dune 2	DV	29,99
Fade to Black	**DV**	**29,99**
Fifa Soccer 95	**DV**	**29,99**
Flight o.t. Amaz. Queen	DV	39,99
FX-Fighter	DA	34,99
Gobliins Teil 1+2	DV	19,99
Gobliins Teil 3	DV	19,99
History Line 14 - 18	DV	29,99
Inca 1	DV	19,99
Incredibble Maschine 1	DV	19,99
Iniana Jones 4	**DV**	**29,99**
Indy Car Racing 1	DA	19,99
Jagged Alliance	**DV**	**29,99**
Kings Quest 7	DV	39,99
Knights of Xentar	**DV**	**29,99**
Lands of Lore	DV	29,99
Little Big Adventure	**DV**	**29,99**
Lost in Time 1 + 2	DV	19,99
Magic Carpet 1+Data	DV	29,99
Maniac Karts	DA	29,99
Monkey Island 1	**DV**	**24,99**
Monkey Island 2	**DV**	**24,99**
Nascar Racing	**DA**	**24,99**
NHL Hockey 95	**DA**	**29,99**

weitere Angebote

Noctropolis	DV	29,99
PGA Golf WIN	DV	29,99
Police Quest 4	**DV**	**19,99**
Populus+Power Mong	DA	29,99
Privateer+Data	DA	29,99
Rebel Assault 1	DV	34,99
Return to Zorck	DV	29,99
Rüsslesheim	DV	19,99
Sam & Max	DV	29,99
Shadow of the Comet	**DV**	**24,99**
Sim City Enhanced	DV	24,99
Simon the Sorcerer 1	DV	29,99
SSN - 21 Seawolf	DV	29,99
Space Hulk	DV	29,99
Space Quest 4	DA	19,99
Star Trek 1	DV	24,99
Star Trek 2	DV	24,99
Steel Panther	DV	39,99
Strike Command.+Data	DA	29,99
Syndicate Plus	DV	29,99
System Shock	DV	29,99
T.F.X.	DA	29,99
Theme Park	**DV**	**29,99**
Ultima Underworld 1+2	DA	29,99
U.S. Navy Fighter	**DV**	**29,99**
Wing Armada	DA	29,99
Wing Commander 3	**DV**	**34,99**
X - Wing	**DV**	**29,99**

Wir führen Spielelösungen der Firma *Hint-Shop* 14,90

Zubehör

Original Soundblaster 16 Value P&P	169,99
Original Soundblaster 32 P&P	259,99
Logitech Wingmann extr.	89,99
Micros. Sidewinder 3 D Pro	89,99
Gravis Joystick Analog Pro	49,99
Gravis Game Pad 4 Button	34,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button inclusive NHL Hockey 96 deutsch	159,99
Gravis Gripp Pads / 2 Pads je 8 Button	59,99
Thrustmaster-Produkte	
Thrustmaster Lenkrad T2 incl. Gas u. Bremse	229,99
Thrustm. Joyst. Mark II	129,99
Thrustm. WCS Mark II	179,99
Thrustm. Joystick F16 Programmierbar	239,99
Thrustm. Fußpaddles	199,99

Wir führen Sony Play-Station Spiele
und Zubehör in großer Auswahl.

Händleranfragen erwünscht!

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.

Hotline 02 81-9 52 98 13

Versandbedingungen: Ab DM 250,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

LESERFORUM

Nach der Einführung der Rubriken Test des Monats und Thema des Monats und den neuen Genre-News erhielten wir via E-Mail und Post körbeweise Zuschriften. Fast alle waren durchgängig positiv, was uns zeigt, daß diese Änderungen Ihren Geschmack getroffen haben. Dafür vielen Dank! Als nächstes werden wir in den kommenden Monaten unsere Cover-CD-ROM überarbeiten. Das betrifft zum einen die von vielen bemängelte Log In-Anmeldung, zum anderen eine Umstrukturierung der Leserbrief-Rubrik, wo es vor allem neue Diskussionsforen geben wird. Wir bitten Sie um noch ein wenig Geduld, wobei Sie natürlich auch weiterhin Ihre Meinung auf der Online-Sektion der CD kundtun sollen. Bitte senden Sie uns Ihre Beiträge wie gewohnt im TXT-Format auf einer MS-DOS-Diskette zu. Nach wie vor müssen wir für Kleinanzeigen aus rechtlichen Gründen einen Obolus von DM 5,- verlangen. Denken Sie bitte daran, diesen Betrag Ihrem Briefumschlag beizulegen. Wir freuen uns schon auf Ihre Post,

Ihr PC Action-Team!

Leser-Topscores

Eigentlich wäre diesen Monat Schluß mit den Topscores zu Wing Commander 4 und Descent. Aufgrund der unerwartet großen Resonanz und unglaublicher Postberge haben wir uns aber dazu entschlossen, den Wettbewerb für diese beiden Programme etwas zu verlängern. Neuer Einsendeschluß für Savegames ist ab sofort der 24.07.1996, damit haben Sie noch einmal fast 14 Tage mehr Zeit, Ihre Leistung zu verbessern. Das soll es dann aber auch gewesen sein, eine endgültige Abschlußtabelle mit den Siegern der Competitions präsentieren wir Ihnen in der nächsten PC Action, wo dann auch zwei neue Programme nach Ihren Topscores dürsten.

Wing Commander IV



ELECTRONIC ARTS

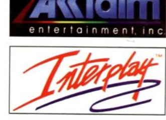


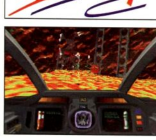
Sie sind ein exzellenter Kampfpilot und brauchen keinen Gegner zu fürchten? Prima, dann sollten Sie uns Ihren Topscore zu Wing Commander IV zusenden. Schließlich gehört Colonel Blair noch längst nicht zum alten Eisen und darf in Origins neuestem Weltraum-Epos sein fliegerisches Können vielfach beweisen. Wir bewerten bei diesem Spiel Ihre Flugkünste, indem Sie uns eine mit dem Spielnamen und der Anzahl der Abschüsse beschrifteten Diskette mit Ihrem gespeicherten Spielstand zusenden. Wir werden dann Ihre Abschüsse genauestens unter die Lupe nehmen. Für die drei Leser, die nach drei Monaten am meisten Kills vorweisen können, winken von Electronic Arts phantastische Preise. Der Gewinner des Wettbewerbs bekommt mit der ELSA Winner 1000 Trio PCI (2 MB) eine Grafikkarte, die durch Performance und Kompatibilität für Spielesoftware hervorragend geeignet ist. Für Platz 2 und 3 gibt's von EA ein Überraschungs-Spielepaket mit jeweils zwei aktuellen Titeln aus der EA-Kollektion. Einsendeschluß für Wing Commander-Spielstände ist der 24.07.96. Bitte vermerken Sie auch auf dem Datenträger Name, Anschrift und Punktestand. Es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Descent 2

Interplay hat für die Fortsetzung seines Action-Hits die Gegnerintelligenz kräftig aufgebohrt. Der gesteigerte Schwierigkeitsgrad wird jedoch Fans des Genres kaum schocken können, sondern vielmehr zu Höchstleistungen anspornen. Anhand der Score-Wertung können wir leicht feststellen, wer am effektivsten die gegnerischen Roboter auseinandergeschraubt hat. Senden Sie uns Ihr Savegame mit der PLR-Datei zu, denn nur der höchste Score hat Chancen, einen der Preise zu gewinnen, die Acclaim ausgesetzt hat. Dem Sieger der Competition winkt eine nagelneue Diamond Stealth 64-Grafikkarte (2 MB), die von Descent 2 speziell unterstützt wird. Für den zweiten und dritten Platz gibt es je einmal die Interplay-Titel Stonekeep und Frankenstein zu gewinnen. Einsendeschluß für Descent 2-Spielstände ist der 24.07.96. Bitte vermerken Sie auch auf dem Datenträger Name, Anschrift und Punktestand. Es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Acclaim entertainment, inc.





Topscores Wing Commander 4:

1. Daniel Siebrig, Frankfurt .... 402 Abschüsse
2. Matthias Flott, Büren .... 397 Abschüsse
3. Kai Mauritz, Berlin .... 356 Abschüsse
4. Stephan Tiefenau, Wittenberg .... 354 Abschüsse
5. Norman Fickert, Leipzig .... 349 Abschüsse
6. Patrick Natanzon, Rosbach .... 348 Abschüsse
7. Thomas Fabricius, Köln .... 340 Abschüsse
8. Thorben Wichmann, Wangerland .... 336 Abschüsse
9. David Appel, Wien .... 336 Abschüsse
10. Krystian Napiatez, Braunschweig .... 328 Abschüsse

Topscores Descent 2:

1. Sebastian Erich, Essen .... 3.448.000 Punkte
2. Thomas Reinsch, Tornesch .... 3.307.000 Punkte
3. Sascha Szala, Bad Salzuflen .... 3.244.000 Punkte
4. Robert Nolde, Dresden .... 3.201.000 Punkte
5. Dominic Jürgens, Borchen .... 3.094.000 Punkte
6. Josef Maier, Augsburg .... 3.020.000 Punkte
6. Michael Mimietz, Solingen .... 3.020.000 Punkte
8. Ralf Nitsche, Koblenz .... 2.977.000 Punkte
9. Daniel Jakob, Saarbrücken .... 2.912.000 Punkte
10. Carsten Ebert, Burg .... 2.835.000 Punkte

Senden Sie bitte Ihre Spielstände auf einer mit dem Spielenamen versehenen Diskette an:
COMPUTEC VERLAG • Redaktion PC Action • Kennwort: Leser-Topscores • Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

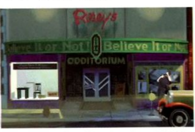
BESTSELLER CD-ROM



2 CIVILIZATION 2: SID MEIERS MEISTERSTÜCK SCHEINT SICH WIEDER EINMAL FÜR LÄNGERE ZEIT AUF EINER SPITZENPOSITION IN DEN CHARTS FESTZUSETZEN.



3 F1 MANAGER 96: PLATZ 3, DER TRAUM DES HEINZ-HARALD FRENTZEN. ZUMINDEST MIT SOFTWARE 2000 STEIGT DER SAUBER-PILOT AUFS TREPPCHEN.



14 DAS RÄTSEL DES MASTER LU: IMMER NOCH VON VIELEN UNTERSCHÄTZT. SANCTUARY WOODS EDEL-ADVENTURE IST EINE DER SOFTWAREPERLEN DES JAHRES.



18 AH 64D LONGBOW: ORIGINS HIGH-TECH-SIMULATION DES HELIKOPTER-PROTOTYPEN SCHRAUBT SICH NUR LANGSAM IN DER GUNST DER KÄUFER NACH OBEN.

Platz		Titel	Hersteller
1	◆	**Die Siedler 2**	**Blue Byte**
2	◆	Civilization 2	MicroProse
3	✹	F1 Manager 96	Software 2000
4	▼	Command & Conquer	Westwood/Virgin
5	▲	World of Combat	Compilation
6	▼	Conquest of the New World	Interplay
7	▼	Megapak 5	Koch
8	▼	Warcraft 2	Blizzard
9	◆	Hugo 3	ITE
10	✹	Die Fugger 2	Sunflowers
11	✹	Silent Hunter (DV)	Mindscape
12	▲	Flight Simulator 5.1	Microsoft
13	▼	Blue Byte Collection	Compilation
14	✹	Das Rätsel des Master Lu	Sanctuary Woods
15	▼	Win Skat	CDV
16	✹	Pole Position CD	Ascon
17	▼	Wing Commander IV	Origin/EA
18	✹	AH 64D Longbow	Origin/EA
19	✹	Shannara (DV)	Legend
20	✹	Ripper	Gametek

*▼ = gefallen, ▲ = gestiegen, ✹ = Neueinstieg, ◆ = keine Veränderung

Quelle: Karstadt Charts

DIE PC ACTION SPIELE-REFERENZEN (in alphabetischer Reihenfolge)

Adventure:
Das Rätsel des Master Lu....Sanctuary Woods
Indiana Jones
and the Fate of Atlantis...LucasArts
Legend of Kyrandia 3......Westwood
NEU Normality..................Gremlin
Simon the Sorcerer 2 ..Adventure Soft

Wirtschaftssimulation:
Bundesliga Manager
Hattrick ....Software 2000
Capitalism ....Software 2000
NEU Elisabeth I. ....Ascon
Hattrick ....Ikarion
Theme Park ....Bullfrog

Rollenspiel:
DSA2 - Sternenschweif...........Attic
Lands of Lore ....Westwood
Ultima 8 - Pagan ....Origin
Ultima Underworld 2 ....Origin
Wizardry 7 ....Sir Tech

Strategie:
Civilization 2................MicroProse
Command & Conquer ......Westwood

Warcraft 2 ....Blizzard
NEU Z..................Bitmap Brothers

Simulation:
AH64-D Longbow ....Virgin
Flight Unlimited ....Looking Glass
F1 Grandprix 2 .... MicroProse
Strike Commander ....Origin
TFX Eurofighter 2000 ....Ocean

Sport:
NBA Live '96 ....Electronic Arts
NHL Hockey '96 ....Electronic Arts
FIFA Soccer '96........Electronic Arts
Virtual Pool....................Interplay

Action:
Bleifuß.............................Virgin
Descent 2 ....Interplay
NEU Quake..................id Software
Virtua Fighter PC ....Sega PC
Wing Commander 4..............Origin

Interaktive Filme:
Gabriel Knight 2 ....Sierra
Phantasmagoria ....Sierra

Die Schummelsoftware für PC-Spiele

- ohne teure Zusatzhardware -

- manipulierbare Spielstände
- unendliche Leben
- unbegrenzte Energie

Mit PC GAMES CHEAT können endlich auch die schwierigsten PC-Spiele geknackt werden. Dieses speicherresidente Hilfsprogramm auf CD-ROM bietet folgende Optionen:

■ Der Normal-Cheat-Modus...

...bietet satte 125 Trainer zu aktuellen Topspielen und zeitlosen Klassikern. Mit Hilfe des komfortablen Menüsystems läßt sich jeder gewünschte Cheat binnen weniger Sekunden auf einen existierenden Spielstand anwenden. Schnell, einfach und sicher!

■ Der Self-Cheat-Modus...

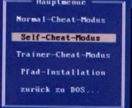
...steht Ihnen zur Seite, wenn Sie ein Spiel wider Erwarten nicht in der Liste finden sollten. Aufgrund der benutzerfreundlichen Menüführung läßt sich jedes Game, das mit speicherbaren Spielständen arbeitet, schnell und unkompliziert modifizieren.

■ Der Trainer-Cheat-Modus...

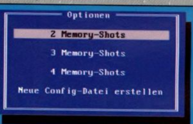
...legt während des Spiels eine Kopie des Speichers auf Festplatte ab. Das File wird dann nach „Lebenspunkten", „Munition", „Level" und anderen Werten durchsucht. Veränderungen lassen sich anschließend mit dem menügesteuerten Programm realisieren.



Aus einer Liste läßt sich komfortabel der benötigte Cheat auswählen.



Alle Optionen sind über ein Menü problemlos aufzurufen.



Unendliche Leben und unbegrenzte Energie über die Mem-Shot-Funktion.

Empfohlen von PC Games

für fast jedes Spiel anwendbar, mit über 120 Spieletrainern!

manipulierbare Spielstände
unendliche Leben
unbegrenzte Energie

PC Games Cheat™
Die Schummel-Software für PC-Spiele

- benutzerfreundliches Menüsystem
- mehr als 120 Spieletrainer auf CD-ROM
- eigene Trainer können erstellt werden
- ständige Updates auf der CD-ROM von PC GAMES

Ab sofort für nur DM 29,95*) im Handel.

*) unverbindliche Preisempfehlung.

PC ACTION

SPIELETIPS

Spieletips

Klassik Spieletips

Kurztips



108 Normality

Echt abgedreht, was Gremlin da Adventure-Liebhabern auftischt. Versetzen Sie sich in die Rolle von Kent und gehen Sie den Geheimnissen der Norms auf den Grund. Mit Hilfe unserer Komplettlösung sollten Sie Verirrungen in den Labyrinthen der faszinierenden 3D-Welt vermeiden können.



102 Z

Z ist actionlastiger als C&C oder Warcraft 2 deshalb aber nicht weniger interessant Im ersten Teil unserer Lösung erfahren Sie alles über Einheiten, Waffen und die beste Vorgehensweise. Im nächsten Heft punktlich zum Deutschlandstart des Knallers, liefern wir die Level Beschreibungen und detaillierte Karten nach



132 Cyberstorm

Sierras Missionforce: Cyberstorm war diesen Monat eine echte positive Überraschung fur alle Strategiespiel-Anhänger. Schon nach wenigen Spielstunden zeigte sich, daß die Verschieberei der tonnenschweren Mechs auf Hex-Feldern dem Spieler einiges taktisches Geschick und Fingerspitzengefühl abverlangt. Wir zeigen Ihnen, wie es geht!



Auf einen Blick:
- erste Erkenntnisse
- allgemeine Regeln
- die Gebäude



Z

Kaum daß Z bei uns in der Redaktion eingetroffen ist, können wir Ihnen bereits erste Tips zum schweißtreibenden Action-Strategie-Mix der Bitmap Brothers präsentieren. In der nächsten Ausgabe liefern wir Ihnen dann eine ausführliche Beschreibung aller Missionen nach, so daß Sie pünktlich zum Deutschland-Start am 24. August loslegen können.



Erste Erkenntnisse

Z unterscheidet sich von den derzeit aktuellen Strategie- und Taktikspielen in einigen Punkten maßgeblich: Die zur Produktion notwendigen Strukturen sind bereits vorhanden, es gibt keine Möglichkeit, neue zu bauen. Der Krieg beginnt also sofort und nicht erst nach einer Aufbauphase. Der Feind verfügt von Beginn an über eine Armee, die genauso stark ist wie Ihre, hat also keinen Vorteil. Insofern gewinnen Sie jedes Szenario wirklich nur deshalb, weil Sie besser als der Computergegner waren und nicht, wie etwa in C&C oder Warcraft 2, weil Ihnen vom Programm eine gewisse „Schonfrist" eingeräumt wird. Der Feind in „Z" wird immer versuchen, an Ihrem schwächsten Punkt anzugreifen. Verstärken Sie Ihre Stellung dort, wird er einen anderen Punkt finden oder es zumindest versuchen. Das blödsinnige Anrennen schwacher Truppen gegen starke Stellungen wird in Z also nicht stattfinden, im Gegenteil: Wo der Feind angreift, hat er immer eine gewisse Chance durchzubrechen! Sie gewinnen, wenn das feindliche Fort besetzt oder zerstört oder alle feindlichen Einheiten vernichtet wurden. Stundenlanges Abreißen feindlicher Gebäude bzw. das Abschlachten wehrloser Arbeiter (Warcraft) entfällt. Somit ist das Z-Szenario nach relativ kurzer Zeit (i. d. R. 10 - 20 Minuten) zu gewinnen. Aufgrund der starken KI werden Sie jedoch einige Anläufe benötigen, was die tatsächliche Spielzeit oftmals auf mehrere Stunden pro Karte anwachsen lassen wird. In Z gibt es keine Hindernisse. Flüsse werden von schwimmenden Robotern überwunden, Felsen oder Bergketten kurzerhand weggesprengt. Selbst Kakteen oder Bäume werden von Ihren oder den Truppen des Feindes einfach aus dem Weg gebombt, bilden also keine Deckung. Das bedeutet, daß sie auch dort wachsam sein müssen, wo Sie eine Brücke zerstört haben: Hier kommt der Feind gerne mit starken Robot-Truppen, sofern Sie es versäumten, die Ufer zu sichern.

Allgemeine Regeln, um „Z" zu gewinnen

1) Wenn Sie ein neues Szenario beginnen, speichern Sie sofort ab. Betrachten Sie nun in aller Ruhe die Karte, um herauszufinden, wo die einzelnen Flaggen stehen, welche Gebäude in den dazugehörigen Sektoren zu erobern sind und - vor allen Dingen - was schnellstmöglich erreichbar sein wird. In den meisten Leveln werden Sie „neutrale" Fahrzeuge entdecken, die Ihnen die Aufgabe erleichtern werden, sofern Sie diese vor dem Feind erobern. Legen Sie sich nun Ihre Taktik zurecht und beginnen den Level noch mal von vorne.



2) Bedenken Sie, daß stärkere Einheiten auch wesentlich längere Produktionszeiten benötigen. Auch der Feind kann die Zeitskala an Ihren Fabriken sehen! Es gehört zu seinen Spezialitäten, eine Sekunde vor Fertigstellung Ihrer Einheit den Sektor zu erobern! Aus diesem Grunde sollten Sie in den Sektoren, die an die des Feindes grenzen, zunächst nur einfachere Einheiten (z. B. Jeeps, „Light"-Panzer, Kämpfer) bauen, um Gegenangriffe abwehren zu können. Die besseren Einheiten bauen Sie in Ihrem Fort („Medium"-Panzer) bzw. in Fabriken auf sicherem Terrain.

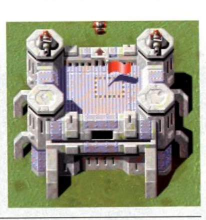
3) Wenn Sie den Feind angreifen, sollten Sie das nach Möglichkeit mit mehreren, verschiedenen Einheiten tun. Er wird sein Feuer zunächst auf die Einheit richten, die er zuerst sieht bzw. die zuerst auf ihn schießt.
Ihre anderen Einheiten können nun „in aller Ruhe" zielen und treffen. Beispiel: Ein Light-Panzer, ein Kämpfer- und ein Kriegertrupp greifen einen Medium-Panzer an. Wahrscheinlich wird der Feind zunächst Ihren Panzer sehen und beschießen. Mit etwas Glück schießen mittlerweile Ihre Krieger den feindlichen Fahrer ab und können den Panzer erobern oder Ihre Kämpfer zerstören ihn.

4) Ihre Einheiten gewinnen an Erfahrung. Das stellen Sie fest, wenn Sie eine Ihrer Einheiten aufrufen. Hinter der Bezeichnung erscheint ein Sternchen: Weiß = neu, grün = ganz gut, gold = sehr gut. Lassen Sie aus diesem Grunde neue Panzer nach Möglichkeit erst einige leichte Ziele (z.B. feindliche Krieger) zerstören; anschließend steigen die Chancen, daß er gleichwertige Gegner vernichten wird, da sich sein Kampfverhalten auffällig verbessert: So wird er nicht mehr einfach herumstehen und schießen, sondern versuchen, auszuweichen.

5) Die Einheiten versuchen, den jeweils kürzesten Weg zu ihrem Ziel zu gehen. Hierbei verhalten sie sich oft etwas merkwürdig, da sie versuchen, den Weg freizusprengen, auch wenn wenige Meter weiter der Zugang völlig frei wäre. Aus diesem Grunde rentiert

DIE GEBÄUDE

Ihr Fort kann Infanteristen, Geschütze und Panzer produzieren. Von Level zu Level variiert die Qualität der produzierbaren Einheiten. Als einziges Gebäude hat es vorbereitete Geschützstellungen auf dem Dach (4). Wenn dieses Gebäude erobert oder zerstört wird, ist die Schlacht vorbei.





Die Reparaturwerkstatt setzt beschädigte Einheiten in kurzer Zeit wieder in volle Betriebsbereitschaft. Insbesondere hochwertige Fahrzeuge, wie etwa der schwere Panzer, sollten diese Einrichtung nutzen.





Sowohl die Roboter- als auch die Fahrzeugfabriken können, je nach Level, neben ihrer Hauptaufgabe auch Geschütze produzieren. Leider stehen diese Gebäude oft in Sektoren, deren Flagge momentan unerreichbar ist, weshalb es sich hin und wieder empfiehlt, Fabriken kurzerhand zu zerstören, was immer noch besser ist, als laufend von neuen Einheiten des Feindes belästigt zu werden. Achten Sie auf die Sterne: Es gibt Ein- bis Fünf-Sterne-Fabriken. Je mehr Sterne, desto hochwertiger sind die Geräte, die darin hergestellt werden können.



Die Brücken sind in Z nicht selten der strategische Schlüssel zum Sieg.
Wenn Sie zu Beginn die Angriffsmöglichkeiten des Feindes mit Fahrzeugen durch die Zerstörung der „richtigen" Brücken entscheidend eindämmen, verschaffen Sie sich vielfach die Zeit, die notwendig ist, um eine effiziente Sturmtruppe aufzubauen.



Auf einen Blick:
- die Geschütze
- Lehrbeispiel
- die Robots

es sich hin und wieder, die Einheit „Schritt für Schritt" zum Ziel zu führen.

6) Nur Robotereinheiten können schwimmen. Obwohl sie auch aus dem Wasser heraus kämpfen können, sind sie natürlich dort nicht so effizient wie an Land. Stellen Sie also zur Bewachung entsprechend gefährdeter Uferbereiche starke Einheiten (z. B. Panzer, Kämpfer, Kanonen) ab, damit Sie diesen Vorteil wahrnehmen können. Wenn Sie eine Flagge auf einer Insel erobern müssen, sollte das mit Kämpfern oder Schützen passieren. Achten Sie darauf, ob sich die Insel in der Reichweite von Panzern oder Kanonen befindet! Es macht wenig Sinn, teure Truppen zu verschwenden, die gleich anschließend „weggepustet" werden. Umgekehrt können Sie eine solche Insel erst vom Land aus „säubern", bevor Sie Ihre Infanterie dort hin schicken.

7) Eingenommene Fabriken beginnen sofort mit der Produktion des jeweils schwächsten Truppentyps. Deshalb sollten Sie sofort nach der Eroberung die Produktion stoppen und den Typ in Auftrag geben, den Sie haben wollen, also z. B. bei einer Fahrzeugfabrik den „Light"-Panzer anstelle eines Jeeps.

8) Wenn Sie feststellen, daß eine Fabrik im Sektor einer Fahne liegt, die ihrerseits weit im Terrain des Feindes steht und somit nicht zu halten ist, zerstören Sie diese. Ebenso verfahren Sie mit allen Brücken, damit Sie Ihre Verteidigungsanstrengungen auf wenige Punkte konzentrieren können. Beachten Sie hierbei aber unbedingt Punkt 6!

9) Sie sehen immer die gesamte Karte - der Feind aber auch! Lassen Sie deshalb Ihr Fort niemals schutzlos zurück. Der Feind wird dies gnadenlos ausnützen. Eine oder zwei Kanonen, ein guter Panzer mit ein wenig Infanterie kann schon ausreichen, um ihn erst einmal abzuschrecken.

10) Erobern Sie gleich zu Beginn eines jeden Szenarios so viele Flaggen wie möglich. Schicken Sie die schnelleren Einheiten zu



HABEN SIE SCHON EINMAL HEAD-BANGENDE ROBOTS GESEHEN? WIR AUCH NICHT, JEDENFALLS NICHT VOR Z!!!

DIE GESCHÜTZE

Der stationäre Raketenwerfer schießt nicht ganz so weit wie die Haubitze und hat die höhere Feuerrate. Sein Feuer ist das wirkungsvollste. Ideal zur Verteidigung von Punkten, die häufig von größeren Infanterietrupps angegriffen werden, steht der Raketenwerfer gern hinter Guns oder Gatlings.



Das Gatling Gun ist ein sehr schnell feuerndes Maschinengewehr, das ein Gelände gegen einfache Infanterie und Jeeps verteidigen kann. Besonders im Zweier-Verbund kann diese Waffe wirksam sein. Geben Sie sich aber keinen Illusionen hin, gegen Panzer und Schützen ist das Gatling-Gun wirkungslos.

GATTLING

Dieses Geschütz kann leider nicht wie sein Vorbild in tatsächlichen Armeen indirekt schießen. Jedoch verbindet die Haubitze die größte Reichweite mit einer hohen Zerstörungskraft und ist deshalb ein sehr gutes Verteidigungsgerät, das selbst massive Infanterieangriffe bereits im Vorfeld vereitelt. Auch gegen Panzer sehr effektiv, sollte sie nur in größeren Gruppierungen verschiedener Kräfte angegriffen werden. Selbst ein „Heavy" verträgt nur zwei Treffer!



HOWITZER

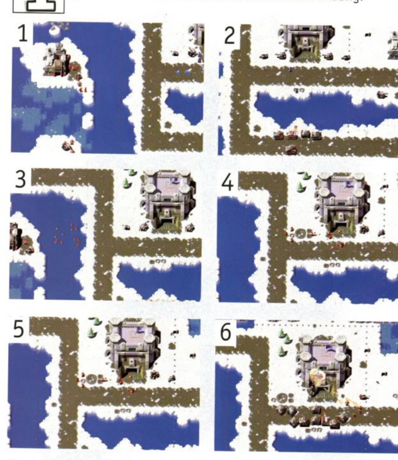
Die Infanterie-Kanone ist das Standard-Geschütz von Z. Sie kann bis zum mittleren Panzer alles bekämpfen, ist jedoch chancenlos gegen den schweren Tank oder den Raketenwerfer. Einfache Infanterie wird bereits bei der Annäherung vernichtet, gegen mehrere Kämpfer stehen die Chancen 50/50, Scharfschützen werden jedoch im Normalfall die Gun erbeuten. Großangriffen mehrerer leichter oder von nur zwei mittleren Panzern hält dieses Geschütz nicht stand.



GUN

SO GEHT'S

Hier sehen Sie ein exzellentes Lehrbeispiel für einen Angriff auf das Fort ohne Ressourcen-Verschwendung:



MIT DEN SCHÜTZEN BESETZEN SIE ZUNÄCHST DIE KANONEN (1-4), BEVOR DIE PANZER DEN REST ERLEDIGEN (5+6).

BEI DEN ROBOTS SPRICHT MAN DEM EDLEN GEBRÄU ROCKET FULL ZU – UND DAS NICHT ZU KNAPP.



ZWEI IHRER HEAVY-PANZER ROLLEN AUF DAS FEINDLICHE FORT ZU. DAS WAR'S DANN WOHL. UNSER GLÜCKWUNSCH!



GANZ WICHTIG: SIE KÖNNEN SICH ZWISCHENDURCH ETWAS LUFT VERSCHAFFEN, INDEM SIE DIE BRÜCKEN SPRENGEN.

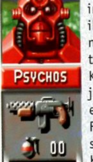
den entfernten, die langsameren zu den näher gelegenen. Oft verliert man eine Schlacht, weil man die relativ schnellen Psychos gleich in den Nachbar-Sektor, die langsameren Kämpfer jedoch weit weg entsandt hat.

11) Eine Schlacht besteht aus vielen Einzelgefechten, ein Krieg aus mehreren Schlachten. Speichern Sie deshalb nach erfolgreichen Einzelschritten ab. Sollten Sie gezwungen sein, mit einer Ihrer Einheiten eine gleich starke angreifen zu müssen, speichern Sie vorher ab. Es gibt drei mögliche Resultate: Sie vernichten den Gegner, der Gegner vernichtet Sie, die Truppen vernichten sich gegenseitig. Also: etwas Glück ist, wie im richtigen Leben, auch ab und zu notwendig.

ROBOTER



Der Krieger ist Ihre Basiseinheit. Er ist relativ schnell und deshalb geeignet, auch weiter entfernte Ziele einzunehmen und gegen geringe Feindkräfte zu verteidigen, bis Verstärkung eintrifft. Ideal zur raschen Eroberung von unbemannten Geschütze und Fahrzeugen, wie etwa Jeeps.



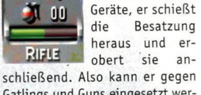
Die Psychos sind, im Gegensatz zu ihrem Namen, nicht ganz so intelligent wie die Krieger, verfügen jedoch über eine etwas höhere Feuerkraft. Ebenso schnell wie die Krieger, sind auch sie hervorragende Eroberer weiter entfernter Ziele. Im Rudel sind sie auch gut gegen Jeeps einsetzbar, deren Fahrer sie herausschießen, um anschließend das Fahrzeug zu erobern.



Die Laser-Squad ist sicher die stärkste Robot-Unit. Ebenso schnell wie der Schütze und so stur (weil so dumm) wie der Kämpfer, eignet sich diese Truppe zur schnellen und kompromißlosen Eroberung von Stellungen, die von feindlicher Infanterie, Gatlings oder Guns verteidigt werden. Die Laser-Einheiten haben die höchste Produktionsdauer aller Roboter und stehen damit meist erst in der entscheidenden Phase des Gefechts zur Verfügung. Ideal: Laser in APCs an den Feind heranfahren, auf dem Weg schwachen Feind aus dem Fahrzeug heraus bekämpfen, um dann, abgesessen, das endgültige Ziel zu erobern.







Der „Chirurg" des Schlachtfeldes. Als schnellste, klügste und treffsicherste Einheit ist er die ideale Besatzung für eroberte Panzer. Er zerstört keine Geräte, er schießt die Besatzung heraus und erobert sie anschließend. Also kann er gegen Gatlings und Guns eingesetzt werden. Eine gute Wahl ist es auch, gemischte Verbände aus Kriegern und Schützen gegen leichte und mittlere Panzer vorgehen zu lassen. Während die Krieger zuerst angreifen (und wahrscheinlich vernichtet werden), schießt er den Panzerfahrer ab und erobert das Fahrzeug.



Ebenfalls sehr klug und schnell, kann der Pyro auch gegen leichte und mittlere Panzer und alle Arten von Infanterie sowie zur Zerstörung von Gebäuden und Brücken eingesetzt werden. Aufgrund seiner relativ langen Produktionszeit steht er meist erst zum Höhepunkt der Schlacht zur Verfügung und wird bevorzugt zur Verteidigung hart umkämpfter Stellungen herangezogen. Leider ist er nur sehr schwach gepanzert, weshalb er mehrere Attacken nicht überlebt. Neben dem Kämpfer ist er jedoch trotzdem eine gute APC-Besatzung.



Der Einzelkämpfer ist langsam und dumm, verfügt aber mit seiner Bazooka über Feuerkraft, um Gelände gegen Robots zu verteidigen. In Gruppierungen kann er Light-Panzer zerstören. Eine gute Wahl für die Besatzung Ihrer Fahrzeuge, da er mit der Panzerfaust schießt.

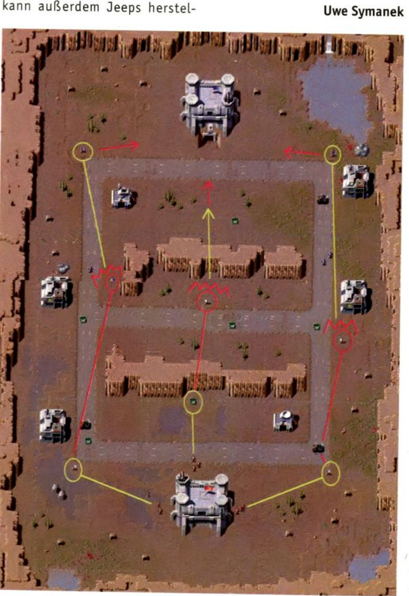


Auf einen Blick:
- der erste Level
- die Fahrzeuge

Der erste Level
Um Ihnen einen kleinen Vorgeschmack zu geben, was Sie in der nächsten Ausgabe erwartet, präsentieren wir Ihnen vorab die Lösung der ersten Z-Mission:

Im ersten Level finden Sie drei Kriegertruppen vor. Ihr Fort kann außerdem Jeeps herstellen, was Sie auch gleich veranlassen. Nun schicken Sie Ihre Truppen einfach den Pfeilen entlang. Sie werden feststellen, daß nahe am Weg liegende Granaten aufgenommen und Fahrzeuge, an denen man vorbeikommt, erobert werden, ohne daß man dies extra anordnen muß. Bei den Fahnen in der Mitte sind zunächst Angriffe abzuwehren, anschließend wird, mit den inzwischen produzierten neuen Truppen, sofort zu den letzten Fahnen im NW und NO vorgestoßen. Sobald alle Truppen dort bereitstehen, stürmen Sie das Fort, wobei lediglich die Gatling rechts vorne auf dem Dach noch etwas nervt. Sieg!

Uwe Symanek



LEGENDE

Die im Bild verwendeten grafischen Elemente haben folgende Bedeutung:

gelbe Linie		1., 3. 5... Aktion
rote Linie		2., 4., 6... Aktion
Zickzacklinie		Stellung halten
Kreise		Etappenziele

DIE FAHRZEUGE



Das einfachste Fahrzeug ist gleichzeitig das schnellste. Mit seinem Maschinengewehr ist der Jeep durchaus in der Lage, kleinere Infanterie-Trupps zu vernichten. In erster Linie sollte er aber zur schnellen Eroberung weiter entfernter Ziele dienen. Ideale Besatzung ist hier der gut gepanzerte Kämpfer.



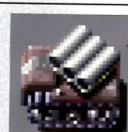
Der „Light" ist ein leichter Panzer, der seine geringe Panzerung und die schwache Bewaffnung durch hohe Geschwindigkeit und hohe Feuerraten kompensiert. Ideal zum schnellen Vorstoß gegen leicht bewachte Ziele. Sehr effektiv gegen größere Ansammlungen von einfacher Infanterie (Krieger und Pyros), im Rudel auch gegen Gatlings und Guns. Alleine sollte er keinen Medium-Tank oder gar den „Heavy" angreifen, kann jedoch aufgrund der hohen Feuerrate durchaus erfolgreich gegen den langsam schießenden Raketenwerfer sein.



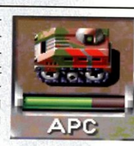
Der mittlere Kampfpanzer kann jede Infanterie-Truppe bekämpfen, ist gut gegen Jeeps und Lights und aufgrund seiner immer noch annehmbaren Geschwindigkeit in der Lage, zwischen den Brennpunkten der Schlacht hin- und herzuwechseln. In Gruppierung mit starken Infanteristen und Lights ein gutes Gerät, um das feindliche Fort zu stürmen bzw. das eigene zu verteidigen.



Der absolute Abräumer, der MBT (Main Battle Tank). Gegen ihn kommt praktisch nichts an, weshalb manche Schlachten alleine durch einen oder zwei dieser Giganten entschieden werden. Aufgrund seiner sehr langen Produktionsdauer ist er allerdings pfleglich zu behandeln: Man sollte ihn hin und wieder in die Reparaturwerkstatt (falls verfügbar) schicken.



Der motorisierte Raketenwerfer schießt die vernichtendsten Salven und am weitesten von allen Fahrzeugen. Aufgrund seiner geringen Geschwindigkeit und der langsamen Feuerrate sollte er vor allem zur Verteidigung von Stützpunkten in Verbindung mit anderen Einheiten herangezogen werden.



Der Mannschaftstransporter transportiert einen Trupp Robots schnell zum Ziel. Wesentlich besser gepanzert und nur etwas langsamer als der Jeep oder der Light, kann er mit einer Besatzung von Kämpfern, Laser-Einheiten oder Pyros zur wertvollen Unterstützung in der Offensive oder bei der Verteidigung werden.



Sofern Sie aus taktischen Gründen einmal Brücken oder Fabriken vernichten müssen oder der Feind eine Ihrer Einrichtungen vernichtet bzw. beschädigt hat, wird dieses Fahrzeug die Reparatur übernehmen. Es versteht sich von selbst, daß es niemals alleine operieren sollte, da es nicht bewaffnet ist.

LÖSUNGEN MIT PLÄNEN - ZUSAMMEN JE 19.95

7th guest ... L+P
abandoned places ... L+P
al'quadim-fluch d. djinn ... L+P
albion ... **L+P**
alien logic ... L+P
alien odyssey ... **L+P**
aliens - a comicbook adv. ... **L+P**
alternate reality the dungeon ... L+P
amazon ... L+P
amberstar ... L+P
anvil of dawn ... **L+P**
archib. applebrooks adventure ... L+P
bad blood ... L+P
bad mojo ... **L+P**
battletech ... L+P
beneath a steel sky ... L+P
bermuda syndrom ... L+P
betrayal at krondor ... L+P
big red adventure ... L+P
biing! (mit spielstand) ... **L+P**
bioforge ... L+P
black cauldron ... L+P
bloodnet ... L+P
bloodwych ... L+P
buck rogers 1 ... L+P
cadaver ... L+P
carrier command ... L+P
champions of krynn ... L+P
chewy - escape from f5 ... L+P
chronicles of the sword ... **L+P**
code name: ice man ... L+P
codes & hexadressen ... L+P
command & conquer ... L+P
companions of xanth ... L+P
congo ... L+P
creature shock ... L+P
crusader - no remorse ... L+P
curse of enchantia ... L+P
curse of the azure bonds ... L+P
cyberia ... L+P
cybermage-darklight aw ... **L+P**
daed.enc.-crit.path-ir.helix ... L+P
dark half ... L+P
dark sun 1 - shattered lands ... L+P
dark sun 2 - wake of ravager ... L+P
day of the viper ... L+P
death gate ... L+P
death knights of krynn ... L+P
demon's winter ... L+P
dig the ... L+P
discworld ... L+P
drachen von laas ... L+P
dracula unleashed ... L+P
dragon lore ... L+P
dragon's breath ... L+P
dragons lair (nicht cd-vers.) ... L+P
dragonsphere ... L+P
drakkhen ... L+P
dreamweb; universe; nietom ... L+P
dungeon master 2 ... L+P
ecstatica ... L+P
elder scrolls: arena ... **L+P**
eleventh hour ... L+P

Fett gedruckte Titel sind neu!

elite (amiga/st) ... L+P
emperor of the mines ... L+P
entomorph ... **L+P**
eric the unready ... L+P
eternam ... L+P
fade to black ... L+P
faery tale adventure ... L+P
fascination ... L+P
fatal heritage ... L+P
fish ... L+P
flashback ... L+P
flies - attack on earth ... L+P
flight of the amazon queen ... L+P
frankenstein - eye monst. ... **L+P**
freddy pharkas - frontier pha. ... L+P
future wars ... L+P
gabriel knight 1 ... L+P
gabriel knight 2 ... L+P
galdregon's domain ... L+P
gateway to the savage frontier ... L+P
gold rush ... L+P
guild of thieves ... L+P
guilty ... L+P
heart of china ... L+P
heimdall 1 ... L+P
heimdall 2 ... L+P
hell & bureau 13 ... L+P
hellowoon ... L+P
hillsfar ... L+P
höhlenwelt saga ... L+P
holiday maker ... L+P
hook ... L+P
imperium romanum ... **L+P**
inherit earth (erben der erde) ... L+P
innocent until caught ... L+P
it came from the desert ... L+P
jagged alliance ... L+P
jewels of oracle ... L+P
jonathan ... L+P
journeyman's project 1+2 ... L+P
kathedrale ... L+P
kgb ... L+P
king arthur ... L+P
king's quest 7 ... L+P
knights of legend ... L+P
knights of xentar ... L+P
kult ... L+P
lands of lore 1 ... L+P
landsitz von mortville ... L+P
last dynasty ... L+P
last ninja 2 ... L+P
legacy of the ancients ... L+P
legend of faerghail ... L+P
les manley - lost in l.a. ... L+P
little big adventure ... L+P
loom ... L+P
lost eden; myst u. noctropolis ... L+P
lost files of sherlock holmes ... L+P
lost in time 1+2 ... L+P
lösungsbuch der flugsims ... L+P
lure of the temptress ... L+P
mars saga ... L+P
menzoberranzan ... L+P

Fett gedruckte Titel sind neu!

mewilo ... L+P
millennium 2.2 ... L+P
mission critical ... **L+P**
neuromancer ... L+P
ooze ... L+P
orion conspiracy ... L+P
pawn ... L+P
personal nightmare ... L+P
phantasie 3 ... L+P
phantasmagoria ... L+P
pirates! ... L+P
police quest - swat ... L+P
pool of radiance ... L+P
pools of darkness ... L+P
populous ... L+P
ports of call ... L+P
prisoner of ice ... L+P
project firestart ... L+P
prophecy of the shadow ... L+P
questron 2 ... L+P
railroad tycoon ... L+P
ravenloft 1 - strahd's poss. ... L+P
ravenloft 2 - stone prophet ... L+P
rebel assault 1+2 ... **L+P**
red lightning ... L+P
return of the phantom ... L+P
return to zork ... L+P
rex nebular ... L+P
riddle of master lu ... L+P
rings of medusa ... L+P
ringworld ... L+P
rise of the dragon ... L+P
robax ... L+P
sam und max - hit the road ... L+P
schatz am silbersee ... L+P
sentinel worlds 1 ... L+P
sex vixens from space ... L+P
shadow caster ... L+P
shadow of the beast ... L+P
shadow of the comet ... L+P
shadow sorcerer ... L+P
shadowgate ... L+P
shannara ... L+P
shogun ... L+P
space ace ... L+P
space quest 6- spinal frontier ... L+P
spirit of adventure ... L+P
spycraft ... **L+P**
stadt der löwen ... L+P
star command ... L+P
star trek ds 9 harbinger ... **L+P**
star trek ng final unity ... L+P
stonekeep ... L+P
summoning ... L+P
superhero league of hoboken ... L+P
sword of aragon ... L+P
system shock ... L+P
talisman ... **L+P**
thunderscape ... **L+P**
time gate 1 knights chase ... L+P
torins passage ... L+P
touche - abent. 5. musk. ... **L+P**
transworld ... L+P

Fett gedruckte Titel sind neu!

treasures of savage frontier ... L+P
ultima 8 - pagan ... L+P
uninvited ... L+P
veil of darkness ... L+P
vision ... L+P
vollgas ... L+P
wasteland ... L+P
waxworks ... L+P
ween ... L+P
willy beamish ... L+P
winzer ... L+P
wonderland ... L+P
woodruff-schnibble of azimuth ... L+P
zak mc kracken ... L+P
zork 1 ... L+P
zork: nemesis ... **L+P**

SAMMELBÄNDE je 25.-

mit Lösungen u. - wo vorhanden - Plänen zu mehreren Spielen)

Alone in Dark 1-3 ... **L+P**
bard's tale 1-3 ... L+P
conquests camelot/-longbow ... L+P
cps lösungssammelband 1 ... L+P
dung. mast./chaos str. back ... L+P
eco quest 1+2 ... L+P
elvira 1+2 ... L+P
eye of the beholder 1-3 ... L+P
goblins 1-3 ... **L**
inca 1+2 ... L
indiana jones 3+4 ... L+P
ishar 1-3 ... L+P
king's quest 1-6 ... L+P
laura bow 1+2 ... L+P
legend of kyrandia 1+2 ... L+P
leisure suit larry 1-6 ... L+P
manhunter 1+2 ... L+P
maniac mansion 1+2 ... L+P
might & magic 3-5 ... L+P
monkey island 1+2 ... L+P
police quest 1-4 ... L+P
prince of persia 1+2 ... L+P
quest for glory 1-4 ... L+P
simon t. sorc. 1+2 ... **L+P**
space quest 1-5 ... L+P
spellcasting 101+301 ... L
star flight 1+2 ... L
star trek 25th +star trek 2 ... L+P
ultima 3-6 ... L+P
ultima 7/1+ 7/2+f.o.virt. ... L+P
ultima underworld 1+2 ... L+P
wing comm. 3+4 ... **L+P**
wizardry 6+7 ... L+P

ATTIC-Bücher je 24.80

das schwarze auge 1 ... L+P
das schwarze auge 2 ... L+P
08/96 das schwarze auge 3 ... L+P
der druidenzirkel ... L+P

Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE RATGEBER

JETZT SPAREN SIE RICHTIG!

- **Lösungen mit Plänen** kosten jetzt nur noch je **19.95**, statt bisher oft 30.-;
- **Sammelbände** für bis zu **6 Spiele** kosten jetzt nur noch je **25.-** statt... rechnen Sie mal; Jeder Sammelband enthält Lösungen und - wo vorhanden - auch Pläne zu **mehreren** Spielen. Die enthaltenen Lösungen **mit** Plänen können Sie auch einzeln zu 19.95 je Band bestellen.
- Bestellungen über unsere unten genannte **INTERNET**-Adresse sind schnell und preiswert.

ACHTUNG - HÄNDLER!

Unser Großhandel in Konsolen, Modulen, Software und Lösungen erwartet Sie bereits. Eine Händler-Preisliste senden wir Ihnen gerne nach Eingang Ihres Gewerbenachweises zu.

CPS FRANK HEIDAK
Abteilung "DIE RATGEBER"
BÜRGERSTRAßE 8-10 • 50667 KÖLN

CPS
FRANK HEIDAK

VERSANDKOSTEN (NUR INLANDSVERSAND MÖGLICH)

bei Vorkasse per Verrechnungs-Scheck oder Kreditkarte	DM 5.95
bei Versand per Post-Nachnahme	DM 9.95

(bei Nachnahmen kassiert die Post zusätzlich DM 3.- Zahlscheinentgelt)

TELEFON (0221) 925 714 27 mo.-fr. 9-17 Uhr
FAX (0221) 25 69 86 NEU!
INTERNET http://www.CPS-ONLINE.com

Für Post- oder Faxbestellungen markieren Sie bitte links die gewünschten Artikel. Dann tragen Sie bitte rechts unten die benötigten Daten ein und schneiden die Anzeige aus oder kopieren sie - fertig!

Wir liefern nur zu unseren Geschäftsbedingungen.! Irrtümer u. Preisänderungen vorbehalten! Mit Erscheinung der Anzeige sind ältere Angebote ungültig!

AUFTRAGGEBER PA 0896

NAME, VORNAME ...

STRAßE ...

PLZ ORT ...

TELEFON ... KUNDEN-NR. (falls vorh.) ...



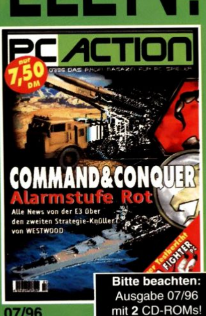
NACHBESTELLEN!



05/96



06/96



07/96

Bitte beachten: Ausgabe 07/96 mit **2** CD-ROMs!

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

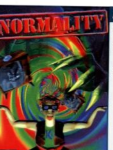
Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: : COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❐ **PC ACTION 05/96**	**zu DM 7,50**	
❐ **PC ACTION 06/96**	**zu DM 7,50**	
❐ **PC ACTION 07/96**	**zu DM 7,50**	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

COMPUTEC VERLAG



Auf einen Blick:
- Apartment
- Plüsch-Himmel-Fabrik
- Fragen und Antworten

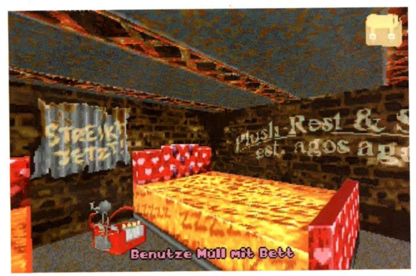
NORMALITY

Hallo, ich bin Kent. Als ich wegen Pfeifens eines lustigen Liedes in die Blaue Zelle gesperrt worden war, konnte ich unmöglich ahnen, daß gerade ich es sein würde, der letztendlich dazu beitragen sollte, daß Neutropolis wieder zu einem fröhlichen Ort wird. Das glauben Sie nicht? Stimmt aber, lesen Sie doch selbst.

Apartment
Einfach unglaublich. Mein Wächter war ein Fernseher, der ständig eingeschaltet bleiben mußte. Ich sah mir zunächst das Sofa genauer an, das meiner Durchsuchung allerdings nicht lange standhielt. Zwischen dessen Überresten fand ich ein paar Geldmünzen und ein seltsames Etwas, ich packte alles in meine Tasche und ging zum Bett. Ich nahm das Kissen und fand darunter eine Fernbedienung, mit der ich schnellstens das TV einschaltete. So, nun war erst einmal Ruhe. Der Handzettel vor der Eingangstür und die Reklame im Fernsehen legten mir nahe, mich um einen Job zu kümmern. Zunächst mußte ich aber aus diesem Apartment herauskommen. Ich ging weiter in die Küche und dort in die Abstellkammer, wo ich meine Tasche mit etwas weißer Farbe und einem Spielzeugvogel füllen konnte. Schnell kam mir die hilfreiche Idee. Ich lief zurück zum Fernseher, kombinierte den Vogel mit der Fernbedienung und stellte beides vor dem TV auf den Boden - jetzt hatte ich Ruhe. Ich nahm mir aus der Kommode ein T-Shirt, vom Boden die Schere, aus der Küche die Schachtel vom Herd, aus dem Badezimmer die Harpune und das Handtuch und ging wieder in die Abstellkammer. Mit der Schere zerschlug ich das Glas der Waschmaschinentür und benutzte dann die Schachtel, um die Ratte gefahrlos einfangen zu können. Nun war es Zeit, die Gegend zu erkunden. Ich öffnete das Fenster, kletterte auf den Sims und tastete mich vorsichtig bis zu einer Fensterputzerbühne vor. Dort traf ich auf Dai, der eine Tasse Kaffee mit Milch von mir wollte. Also wieder zurück ins Apartment und dort in die Küche. Mit dem Kessel machte ich heißes Wasser, goß dieses dann in die dreckige Tasse und tropfte ein wenig weiße Farbe dazu - fertig: Kaffee mit Milch. Nichts wie zurück zu Dai, der mir für das ersehnte Heißgetränk eine Menge erzählen konnte.

Plüsch-Himmel-Fabrik
Mein nächster Weg führte mich zur Fabrik. Ich öffnete am Haupteingang die Türen, trat ein und traf auf eine Empfangsdame. Schnell zog ich mein T-Shirt an. Wegen dessen Aufschrift glaubte diese Dame meine angebliche Fettleibigkeit und ließ mich passieren. Ich durchquerte den Gang und gelangte in einen Warteraum. Hier spielte ich ein wenig am Wasserautomaten und steckte mir den weißen Becher ein. Die seltsame Skulptur erweckte mein Interesse. Ich drückte

LITY





LEGEN SIE DEN MÜLL AUF DAS BETT, WENN ES WIEDER FUNKTIONSTÜCHTIG IST. DER MÜLLINGENIEUR ERSCHEINT UND SCHLÄFT EIN.

auf einen Knopf, und diesmal erhielt ich wirklich einen Becher Kaffee. Da dieser sehr heiß war, gab es ein kleines Fiasko. Letztendlich erschien Tiddler und brachte mich in sein Büro. Hier unterhielt ich mich ausgiebig mit ihm und erhielt wieder wertvolle Informationen. Ich sah mich ein wenig um, nahm den Stromsender aus der Steckdose, zog den Stromempfänger vom Radio ab, verließ den Raum und ging den Gang entlang zu den Ausstellungsräumen. Hmm - wie sollte ich schmaler Kerl an Möbeltrümmer kommen? Ich wanderte durch die Räumlichkeiten, wobei ich unter anderem auf einen Müllingenieur stieß, der mir von seiner Müllsammel-Leidenschaft berichtete. Ferner stieß ich auf einen Wächter, neben dem eine Batterie auf dem Boden lag, die ich schnell an mich nahm. Im Umkleideraum unterhielt ich mich mit einem Testkollegen. Hier fand ich auch in dem einzigen zu öffnenden Spind, rechts neben der Pinwand, zwei Taschenbücher, die ich in meiner Tasche verstaute. Nun ging ich in die Toilettenkabine, gleich neben der Kantine. Ich stellte mich auf den Klodeckel, zog mich am Lüftungsgitter hinauf in den Lüftungsschacht und krabbelte dort die Gänge entlang. Den riesigen Gürtel nahm ich mit und kroch dann zu der Öffnung im Schacht, die sich über dem Glaskasten in Tiddlers Büro befand. Hier hangelte ich mich nach unten und griff mir den Müll aus der Vitrine.



FRAGEN UND ANTWORTEN

?!

Ich finde manche Gegenstände nicht, obwohl sie laut Lösung dort sein müßten.
Ändern Sie den Blickwinkel, indem Sie durch Drücken beider Maustasten und gleichzeitiges Ziehen der Maus das Bild zoomen.

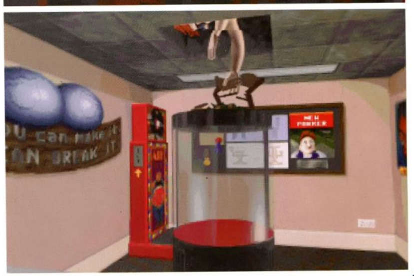
Wie kombiniere ich Gegenstände miteinander?
Sie können Items im Inventory miteinander kombinieren. Andere Gegenstände verwandeln sich wieder in Items, wenn Sie diese mit der Aktionspuppe „benutzen". Diese können dann mit Gegenständen außerhalb des Inventars kombiniert werden.

Hat es irgendwelche Auswirkungen, ob ich die Beweise gegen Kent vernichte oder nicht?
Das Spiel spaltet sich in diesem Moment und führt bis zur Befreiung zweigleisig weiter. Grundsätzlich ist es gleich, welchen Weg sie nehmen. Allerdings lohnt es sich, das Spiel zu speichern und beide einmal durchzuspielen.

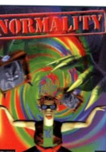
Win95, Win3.1 oder DOS?
Das Spiel wird unter Windows 95 im DOS-Modus gestartet. Es bietet in allen drei Installationsmöglichkeiten den vollen Spielspaß.

Kommt es bei den Dialogen auf die Reihenfolge der Fragen an?
Nein. Sie sollten sich jedoch von allen Personen so viele Informationen wie möglich einholen, da die Antworten Hinweise für das Lösen der Puzzles geben.





ÜBER DER VITRINE MÜSSEN SIE DEN BLICKWINKEL GANZ NACH UNTEN AUSRICHTEN, UM DEN MÜLL HERAUSZIEHEN ZU KÖNNEN.



Auf einen Blick:
- TV-Station
- Bug-Report
- M.I.N.T. Einkaufszentrum
- Spielsteuerung



Wieder über das Klo in der Fabrik ging ich nochmals zum Müllingenieur. Dort legte ich den Gürtel fest um den Feuerlöscher. So blieben alle Knöpfe gedrückt, und ich unterhielt mich dann mit dem Kerl. So, jetzt schnell zu den Testbetten. Auf dem Boden fand ich ein Handbuch. Nun aber los, ich steckte den Sender an die Batterie, diese an das lose Stromkabel, klemmte den Empfänger ebenfalls an das Kabel und legte den Müll auf das Bett. Mein Plan ging auf, der Müllingenieur erschien und entschlummerte ins Land der Träume. Nun konnte ich in den Zerkleinererraum wandern und dort ungestört handeln. Am Kontrollkasten schaltete ich die Schnitzelmesser aus und bediente den Feuerlöscher, bis er so weit leer war, daß ich ihn mitnehmen konnte. Nun sprang ich auf eines der Transportbänder und rutschte hinab zur Müllhalde, wo ich auf Heather traf. Ich hatte ganz schön Mühe, sie davon zu überzeugen, daß ich kein Norm war. Es half nichts, ich bekam zwei Aufgaben, um meine Ehrlichkeit zu beweisen: Brians Band im TV-Sender abspielen und eine Skulptur im Einkaufszentrum umgestalten. Nun denn, ich machte noch einen Rundgang um die Fabrik, fand dabei ein rostiges Zahnrad, füllte den Feuerlöscher an einem Farbfaß mit gelber Farbe und machte mich auf den Weg zum TV-Sender.

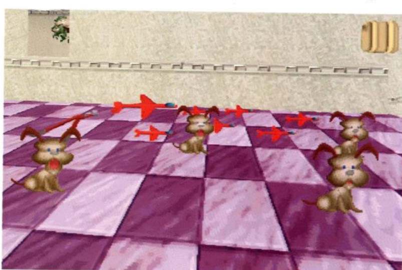


ES IST EGAL, WAS SIE VERWENDEN, WICHTIG IST NUR, DASS ES AUF DEM HEMD EINEN SCHÖNEN FLECK HINTERLÄSST.

TV-Station

Ich ging durch das große Tor, sammelte einen Scheißhaufen auf - puh ... - und widmete mich dem Rausschmeißer. Diesem üblen Kerl konnte ich mit meiner Ratte Beine machen. Ich hob noch den Erdklumpen auf und ging durch die Tür in das Gebäude. Den Gang entlang kam ich zum Büro des Managers. Ich ging hinein und sprach zunächst mit der Sekretärin. Schließlich erlaubte sie mir, den direkt neben ihr sitzenden Herrn Johnson anzusprechen, was ich natürlich sofort tat. Von ihm erhielt ich eine ID-Karte, mit der ich nun Zugang zum Studio hatte. Schnell verließ ich das Büro und ging zu dem Gang, wo sich die Sicherheitstüren befanden. Über einer leuchtete ein „Auf Sendung"-Schild. Das mußte die richtige Tür sein. Ich benutzte die ID-Karte und konnte hinein. Zunächst sah ich mich gründlich um. Ich nahm das Videoband aus meiner Tasche und legte es





MITTELS GLEITTECHNIK BEFÖRDERN SIE SOWOHL DIE STOFFHUNDE ALS AUCH DIE ZANGE ÜBER DEN SICHERHEITSSCANNER HINWEG NACH DRAUSSEN.

BUG-REPORT

Rundherum ein großes Lob. Weder unter Win95, Win3.1 noch unter DOS wird der Spielspaß durch Bugs getrübt.

in Rekorder 2 ein. Ein Blick auf den Computermonitor, und ich wußte, daß ich ohne ein Paßwort hier nicht weiterkommen würde. So machte ich mich auf den Weg zurück zu einem Büro in der Nähe des Eingangs des TV-Senders. Hier traf ich auf einen Techniker, der sich als nicht sehr freundlich erwies. Das ersehnte Paßwort hatte etwas mit seinem Namensschild zu tun, doch da wollte er mich partout nicht draufschauen lassen. Ich hob den Zettel vom Boden auf, man kann ja nie wissen. Ich mußte den Kerl dazu bringen, sein T-Shirt auszuziehen, damit ich das Namensschild lesen konnte.

Da hatte ich eine Idee. Schnell machte ich mich auf den Weg zurück ins Apartment, wo ich in der Küche die ID-Karte durch die Bohnenmatsche an der Wand zog. Ich fuhr wieder zum TV-Sender und klatschte dem Computeringenieur die bekleckerte Karte auf sein Hemd. Das Hemd war nun reichlich dreckig, der Kerl ziemlich wütend, aber ich hatte das T-Shirt. Schnell hatte ich den aufgesteckten Ausweis abmontiert und das T-Shirt weggeworfen. Auf dem Schild stand ein Name: Ben Holen Elliott. Irgendwie mußte darunter auch das Paßwort sein. Ich marschierte wieder zum Senderaum - der Sicherheitstür machte der Bohnenfleck nichts aus - und schaltete den Computer ein. Ich probierte die Namen aus, und tatsächlich HOLEN war das Paßwort. So, nun mußte ich noch „VT2 starten" eingeben, und meine erste Aufgabe war erfolgreich gelöst: Brians Band ging über den Äther, Heather war zufrieden mit mir und ich machte mich gleich an das Lösen meiner zweiten Aufgabe.

M.I.N.T. Einkaufszentrum

Ich betrat das Einkaufszentrum und wurde gleich von einem Norm daran gehindert, die Skulptur zu verschönern. Den Feuerlöscher mußte ich abstellen, bekam jedoch ein Abzeichen und den vielversprechenden Hinweis, daß er im Notfall seinen Posten verlassen würde. Mit dieser Information sollte doch was anzufangen sein. Vor dem Einkaufszentrum lernte ich einen „blinden" Mann kennen, mit dem ich mich unterhielt und dann das Kostümbuch gegen Streichhölzer tauschte. Von ihm erfuhr ich auch Interessantes über seinen Hund. Ich ging wieder in das Einkaufszentrum, am Normwächter vorbei, die Treppe hinauf und betrat einen Laden namens „Thrifty Fifty". Über den Rubik-Würfeln fiel mir sofort eine Zange ins Auge. Ich nahm sie, dazu einen Stoffhund vom Tisch und ein Flugzeug aus dem großen Korb. Hmm klar! Mit der Zange schnitt ich das Gleiterschild ab, setzte den Stoffhund auf das Flugzeug, und schwupps flog die Konstruktion über den Sicherheitsscanner hinweg nach draußen. Das hatte prima geklappt, also wiederholte ich die Aktion noch zweimal. Kurze Zeit später hatte ich genügend Krimskrams aus dem Laden geschafft. Ich klemmte nun die Zange auf das Gleiterschild und brachte so auch diese heil durch die Sicherheitsschranke. Nun konnte ich den Laden verlassen und die Zange in meiner Tasche verschwinden lassen.

Mein nächster Weg führte mich in den Supermarkt im Erdgeschoß, wo ich mich genau umsah. Es war wieder Zeit für ein kleines Pläuschchen, diesmal mit dem Verkäufer, der sehr unzufrieden schien. Als während des Gesprächs das Licht ausging, lief ich schnell zu dem pflaumenförmigen Lautsprecher, knipste dessen Kabel mit der Zange durch, steckte ihn ein und verließ den Supermarkt. Wieder ging es am Wächter vorbei und hinein in den Musikla-

DIE SPIELSTEUERUNG

Speichern	F9
Laden	F10
Stadtplan	M
Optionen	0
Rede abbrechen	(Punkt)

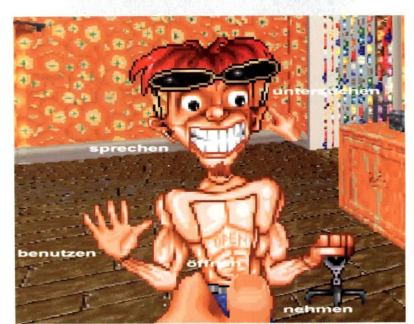
Per Tastatur:

Pfeiltasten	vor-, rückwärts, links und rechts drehen
Seite rauf/runter	hoch- oder runtersehen
Inventar	I
Objekt untersuchen	E
Objekt nehmen	P
Sprechen	T
Fortbewegen	Shift + Pfeiltasten

AN ALLEN ORTEN DER STADT BEFINDEN SICH BUSHALTESTELLEN. UM DEN STADTPLAN AUFZURUFEN, BENUTZEN SIE ENTWEDER DIESE ODER DRÜCKEN SIE M.

Per Maus:

keine Maustaste gedrückt	Untersuchen des Spielbildschirms
linke Maustaste gedrückt	durch Ziehen der Maus Bewegung in alle Richtungen
rechte Maustaste gedrückt	Aufrufen der Aktionspuppe
beide Maustasen gedrückt	Blickwinkelveränderung nach oben und unten





MIT HILFE DER AKTIONSPUPPE WERDEN ALLE HANDLUNGEN AUSGEFÜHRT. GEGENSTÄNDE, DIE KENT SELBST BENUTZEN MUSS Z.B. DAS T-SHIRT ANZIEHEN, WERDEN IM INVENTAR MIT DEM FOTO ANGEWANDT.



Auf einen Blick:
- **Außenposten**
- **Beweise vernichten**

den. An der Wand hingen mehrere CDs. Schnell nahm ich mir die mittlere, unterhielt mich ein wenig mit Brian und ging durch den Perlschnurvorhang ins Hinterzimmer. Hier befand sich eine Stereoanlage. Ich befestigte den Lautsprecher an der Anlage, legte die CD ein, und ein Höllenlärm brach los: alle Stoffhündchen kläfften um die Wette, die Stereoanlage übertrug es nach draußen, und der Hund des „Blinden" schlug so laut an, daß der Normwächter seinen Posten bei der Skulptur verließ. Sofort ergriff ich die Gelegenheit, rannte zur Skulptur und benutzte die Streichhölzer mit dem Feuerbuch. Der Plan ging auf, der Normwächter erschien, nahm den Feuerlöscher und spritzte die Skulptur schön gelb. Ich fand mich plötzlich in einem dunklen Raum wieder, den ich mit Hilfe der Streichhölzer erhellen konnte - wrumm! Ein wahres Feuerwerk ging los. Mit einem ziemlich konfusen Normwächter im Handgepäck stand ich nun wieder vor Heather. Schon hatte ich meine nächste Aufgabe. Ich schlüpfte in die Uniform des Normwächters und machte mich auf den Weg.

Gewöhnlicher Außenposten

In der Verkleidung eines Norms hatte ich keine Probleme, vom Wachmann den Zugangscode zum Forschungslabor zu bekommen. Ich gab die Kombination (1 5 7 2, Enter) auf dem Tastenfeld ein, betrat schnell den Aufzug und ließ mich in die Forschungsabteilung fahren. Hier traf ich auf einen Wissenschaftler, der nicht viel von seinem Wissen preisgab. Ich nahm mir das Skalpell von der Theke und interessierte mich nun für die Zelle. Ich lief um sie herum, öffnete die Glastür und trat ein. Mit der Schere schnitt ich dem Patienten die Haltebänder durch, was für diesen schmerzlich endete.
Ich verließ die Zelle, ging zu ihm, hob den Glassplitter und dann ihn selbst auf. Durch das zerbrochene Fenster konnte ich nun in eines der Labors gelangen. Dort stand der benutzte Feuerlöscher, auf dem sich noch Fingerabdrücke von mir befanden. Ich nahm den schmierigen Glassplitter und strich damit über die Abdrücke. Die verräterischen Spuren waren entfernt, aber es standen noch eine Menge





ZUNÄCHST MÜSSEN SIE DIE FINGERABDRÜCKE BESEITIGEN. UM DANN DIE ETAGE VERLASSEN ZU KÖNNEN, MÜSSEN SIE DEN PATIENTEN MIT DER KAPSEL AUF DIE PRODUKTIONSEBENE ZURÜCKSCHICKEN.

ZERKLEINERERMASCHINE REPARIEREN - BEWEISE VERNICHTEN

Wenn Sie die belastenden Beweise für Kents Taten beseitigen wollen, dann gehen Sie wie folgt weiter vor:

Steigen Sie durch das Fenster neben der Zellentür auf ein Gerüst. Die dort herumstehende Leiter nehmen Sie mit und gelangen per Flaschenzug in die Freiheit, wo Sie sich sofort auf den Weg zur Fabrik machen. Laufen Sie um das Gebäude herum, hin zu dem großen, roten Container, auf den Sie mit Hilfe der Leiter heraufklettern. Dort oben entdecken Sie einen alten Motor. Mit der Zange können Sie ein kleines Zahnrad lösen. Jetzt geht es zurück zum Außenposten. Hier setzen Sie die beiden Zahnräder in das Seitenpaneel des Zerkleinerers ein. Jetzt können Sie alle Beweise verschwinden lassen: die Farbproben, den Stoffhund und das Flugzeug.



HABEN SIE DIE BEIDEN ZAHNRÄDER IN DEN MÜLLZERKLEINERER EINGESETZT, KÖNNEN SIE DIE BEWEISE FÜR KENTS TATEN VERNICHTEN.



Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54
E-Mail: 100255.1073@compuserve.com
BESTELLANNAHME: MO.–DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Laden in KASSEL
Fünffensterstraße 9
Mo.–Fr. 9⁰⁰–18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰–14⁰⁰ Uhr

Laden in AUGSBURG
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰,
Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

ODIN
Hauptstraße 5
A-3161 St. Veit/Gölsen

Versand in Österreich
Tel.: 0 27 63/20 47 · Fax 0 27 63/20 31
Mo. – Fr. 9.00–17.00 Uhr
Umrechnungsmodus: DM : öS = DM x 8

PC/IBM-Disketten

DEATH OR GLORY KOMPL. DEUTSCH	19,90
DELTA -V- 3,5"	15,90
DSCHUNGELBUCH DT. ANL. 3,5"	49,90
HANSE DE LUXE KOMPL.DT.	49,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	59,90
MASTER OF MAGIC KOMPL. DT.	**19,90**
MEPHISTO ADVANTAGE (2300 ELO-PUNKTE) K.DT.	59,90
MEPHISTO GIDEON KOMPL. DT.	39,90
MEPHISTO PC SCHACHSCHULE KOMPL. DT.	39,90
PER.OXYD KOMPL. DEUTSCH	49,90
POLE POSITION KOMPL. DEUTSCH	**49,90**
STARLORD KOMPL. DEUTSCH	**19,90**
TOY STORY SCREENSAVER (BUENA VISTA) 3,5"	49,90

CD-ROM-GAMES

3 D ULTRA PINBALL & MAUSMATTE	39,90
5TH MUSKETEER KOMPL. DT.	69,90
7TH GUEST	19,90
11TH HOUR KOMPL. DT.	59,90
ABUSE KOMPL. DT.	65,90
ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	29,90
ACES OVER EUROPE CLASSICS – SIERRA –	14,95
ACROSS THE RHINE KOMPL.DT.	**29,90**
ACTION SOCCER KOMPL. DEUTSCH	29,90
AFTER LIVE – LUCAS ARTS – ENGL. VERS. *	69,90
AH 64 D LONGBOW KOMPL. DT. (ORIGIN)	**85,90**
AIR BUCKS DT.ANLEITUNG	29,90
AIR HAVOC CONTROLLER	**19,90**
AIR POWER	29,90
ALBION incl. LÖSUNGSHEFT KOMPL. DT.	39,90
AL UNSER JR. ARCADE RACER/WIN 95 KP. DT.	29,90
ALONE IN THE DARK TRILOGY 1-3 KOMPL. DT.	69,90
AMERICAN ARCADE KOMPL. DEUTSCH	79,90
AMERIKA 1861 – 1865 KOMPL. DEUTSCH	**75,90**
ANCIENT EMPIRES KOMPL. DEUTSCH	79,90
ANGEL DEVOID DT. ANLEITUNG	**24,90**
ANVIL OF DAWN KOMPL. DT.	79,90
APACHE AH-64 LONGBOW KOMPL. DEUTSCH	39,90
ARMORED FIST KOMPL. DT.	35,90
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH	54,90
ASTERIX – DIE GROSSE REISE – KOMPL.DT.	69,90
ATF US (ORIGIN) KOMPL. DEUTSCH *	89,90
ATLAS KOMPL. DEUTSCH	29,90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DEUTSCH	29,90
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	29,90
AWARD WINNERS PLATINIUM COLLECTION	29,90
AZRAELS TEAR KOMPL. DEUTSCH *	**69,90**
BAD DAYS ON THE MIDWAY DT. ANLEITUNG	79,90
BAD MOJO DT. ANLEITUNG	79,90
BAO-FLIGHT SHOP FÜR FS. 5.1 DT. ANL.	79,90
BAPHOMENTS FLUCH KOMPL. DT. *	**79,90**
BARYON DT. ANLEITUNG	59,90
BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG	79,90
BATTLECRUISER 3000 AD KOMPL. DEUTSCH *	69,90
BATTLEGROUND: ARDENNES (EMPIRE)	**69,90**
BATTLEISLE 2 inkl. SCEBNRY ERBE TITAN K.D.	29,90
BATTLEISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH K.D.	79,90
BATTLEBEAST (WIN 95) KOMPL. DEUTSCH	24,90
BATTLEGROUND: GETTYSBURG (EMPIRE)	69,90
BATTLES IN TIME (QQP)	69,90
BEAVIS & BUTTHEAD -VIRTUAL STUPIDITY- DT. ANL.	65,90
BERMUDA SYNDROM KOMPL. DT.	79,90
BERNHARD LANGER GOLF KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
BIING! KOMPL.DT.	59,90
BIOFORGE CLASSICS KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
BITMAP BROTHERS COLLECTION DT. ANL.	29,90
BLEIFUSS KOMPL. DT.	49,90
BLOWN AWAY	79,90
B.O.L.O. KOMPL. DT.	49,90
BRAINDEAD 13 KOMPL. DT.	**39,90**
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK KOMPL. DT.	59,90
BURNING STEEL III DT. ANLEITUNG	24,90
BURNING STEEL 4 DEUTSCHE ANLEITUNG	39,90
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	85,90
CARIBBEAN DISASTER KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
CARRIERS AT WAR COMPLETE (SSG)	85,90
CHAOS OVERLORD	69,90
CHESSMASTER 4000 TURBO	29,90
CHESSMASTER 5000	**69,90**
CHEWY, ESCAPE FROM F5 incl. Lösungsheft K. DT.	39,90
CHRONICLES OF THE SWORD	69,90
CHRONOMASTER DT. ANL.	69,90
CIVILIZATION II ENGL. VERSION	69,90
CIVILIZATION II KOMPL. DEUTSCH INCL.LÖSUNG	89,90
CIVIL WAR KOMPL. DEUTSCH	79,90
CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE-	**39,90**
COLONY WARS 2492 KOMPL. DT.	79,90
COMBAT CLASSICS 3: inkl. GUNSHIP 2000 / HISTORY LINE & CAMPAIGN	29,90
COMANCHE INKL. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT.	39,90
COMMAND: ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	39,90
COMMAND & CONQUER 2: ALARMSTUFE ROT KOMPL. DEUTSCH *	**89,90**
COMMAND & CONQUER LEVEL EDITOR DV/EV	24,90
COMMAND & CONQUER K.D. INCL. LÖSUNGSBUCH	89,90
COMMAND & CONQUER MISSIONS/SCENERYS	29,90
COMMAND & CONQUER MISSION ENGL. VERS	29,90
CONGO: DESCENT INTO ZINJ DT. ANLEITUNG	69,90
CONQUEROR AD 1086 KOMPL. DT.	79,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD KOMPL. DT.	79,90
CREATURE SHOCK DT. ANLEITUNG	24,90
CRUSADER – NO REMORSE – KOMPL. DT.	85,90
CYBERIA	39,90
CYBERIA 2 KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
CYBERJUDAS DT. ANLEITUNG	75,90
CYBERMAGE–DARKLIGHT AWAKENING–	**29,90**
CYBERSPEED DT. ANL.	19,90
CYBERSTORM *	79,90
CYRIL CYBERPUNK DT. ANLEITUNG	49,90
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL. DT.	29,90
DAGGERFALL KOMPL. DEUTSCH *	89,90
DAS AMT KOMPL. DT.	45,90
DAWN PATROL	29,90
DAY OF TENTACLE -M. MANSION II- KOMPL. DT.	35,90
DEATH GATE DT. ANLEITUNG *	79,90
DEFCON V	29,90
DER PLANER & EXTRA LEVELS KOMPL. DT.	19,90
DER REEDER KOMPL.DT.	45,90
DESCENT DT. ANL.	29,90
DESCENT – LEVELS OF THE WORLD –	29,90
DESCENT 2 DT. ANL.	**69,90**
DESCENT 2 MISSION BUILDER DT. ANL. *	39,90
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	24,90
DESTRUCTION DERBY DT. ANL.	85,90
DIABOLO KOMPLETT DEUTSCH *	**79,90**
DIE FUGGER 2 KOMPL. DEUTSCH	79,90
DISCWORLD KOMPL. DT.	79,90
DRUIDENZIRKEL KOMPL. DT.	69,90
DSA: DIE SCHICKSALSKLINGE KOMPL DT.	**29,90**
DAS II: STERNENSCHWEIF KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
DOGZ – SCREENSAVER –	**29,90**
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL.DT.	29,90
DUNGEON KEEPER DOS/WIN95 KOMPL. DT *.	**85,90**
DUNGEON MASTER 2 + LÖSUNG KOMPL.DT.	49,90

CD-ROM-GAMES

EARTH WORM JIM 1 + 2 KOMPL. DT.	69,90
EARTH WORM JIM -ACTIVISION- WIN 95 K. D.	59,90
EARTH SIEGE 2	79,90
ELECTRONIC ARTS 10 PACK COLLECTION	49,90
ELISABETH I KOMPL. DEUTSCH	89,90
EMPIRE DELUXE 2 – ART OF WAR –	29,90
ENTOMORPH – THE PLAGUE–	29,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	29,90
EXTREME PINBALL DT. ANLEITUNG	29,90
F 1 MANAGER 96 KOMPL. DT. (SW2000)	**69,90**
F 117 A NIGHTHAWK DT. ANLEITUNG	19,90
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH	24,90
FALCON 3.0 DT. ANL.	19,90
FANTASY GENERAL – SSI –	65,90
FAST ATTACK KOMPL. DT.	65,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT.	19,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	**49,90**
FIFA INT. SOCCER CLASSICS DT. ANLEITUNG	29,90
FIREFIGHT DT. ANLEITUNG (COS/WIN95)	**65,90**
FLASHBACK KOMPL. DEUTSCH	19,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL.DT.	39,90
FLIGHT COMPILATION INCL. WINGS OF GLORY, 1942 PACIFIC AIR WAR, F-14 FLEETDEFEND	**29,90**
FLIGHTSIMULATOR 5.1 INCL. PARIS & NEW YORK	99,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL.DT.	54,90
FLUGSIMULATOR 5.1 KOMPL. DEUTSCH	109,90
FLUGSIMULATOR 5.1. SCENERY EUROPE 1 (BAO)	59,90
FLUGS. SCENERY PACK HAWAI/JAPAN/KARIBIK	69,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. ANLEITUNG	19,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT.	99,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 (DV) INCL. THRUSTMASTER FORMULA T2-LENKRAD	279,90
FRANKENSTEIN – INTERPLAY – DA/WIN95	59,90
FREDDY PHARKAS DT. ANL.	19,90
FRITZ 4 (WIN) – CHESSBASE – K.D.	129,90
FRONT LINES DT. HANDBUCH	19,90
F X FIGHTER	29,90
GABRIEL KNIGHT	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 -BEAST WITHIN- & MAUSMATTE	39,90
GABRIEL KNIGHT 2 K. DT. INCL. LÖSUNGSBUCH	85,90
GOBLINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D.	29,90
GOBLIINS 3	29,90
GONE FISHIN	39,90
GRAND PRIX MANAGER (WIN95) KOMPL. DT.	59,90
HARDBALL 4	39,90
HARDBALL 5	59,90
HARPOON II DELUXE MULTIMEDIA EDITION	49,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC KOMPL. DEUTSCH	59,90
HEXEN DT. ANL.	49,90
HEXEN: DEATH KINGS OF THE DARK (MISSION)	**39,90**
HI-OCTANE & WING COMMANDER 2	39,90
HISTORY LINE 1914 – 1918 CLASSIC KOMPL. DT.	**19,90**
HOT NEWS 2	7,90
HUGO III ALLE NEUEN LEVELS KOMPL. DT.	79,90
HUMANS 3 – EVOLUTION – DT. ANLEITUNG	**29,90**
INDIANA JONES 4 – FATE OF ATLANTIS- KOMPL. DT.	35,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INDY CAR RACING II	59,90
INFERNO	19,90
INTERNATIONAL MOTO X DT. ANL. *	79,90
INTO THE VOID ENGL./UPDATE FÄHIG *	69,90
ISHAR TRILOGY DT. ANLEITUNG	**24,90**
JAGGED ALLIANCE + LÖSUNG KOMPL. DT.	39,90
JOHN MADDEN FOOTBALL 96 DT. ANL. *	89,90
JOHNNY BAZOOKATONE DT. ANLEITUNG	49,90
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	24,90
JUDGE DREDD DT. ANLEITUNG	**79,90**
JURASSIC PARK	24,90
KAISER DE LUXE KOMPL.DT.	65,90
KICK OFF 1996 (VIRGIN)	**59,90**
KINGDOM O MAGIC KOMPL. DT.	75,90
KINGS QUEST COLLECTION 1-6	45,90
KINGS QUEST 7 + LÖSUNG KOMPL. DT.	34,90
KNIGHT OF XENTAR KOMPL. DT.	29,90
KYRANDIA 2 – HAND OF FATE –	34,90
KYRANDIA 3 -MALCOMS REVENGE- KOMPL. DT.	24,90
KYRANDIA TRILOGY I, II, III. ENGL. VERSION	49,90
LANDS OF LORE DT. ANL.	34,90
LANDS OF LORE 2 KOMPL. DEUTSCH *	**89,90**
LAST DYNASTY KOMPL. DT.	35,90
LEISURE SUIT LARRY 1 – 6 COLLECTION	**29,90**
LEMMINGS 1 & 2 DT. ANL.	29,90
LEMMINGS BUNDLE (300 LEVELS) DT. ANL.	39,90
LIGHTHOUSE KOMPL. DEUTSCH *	89,90
LINKS 386 COGSHILL DUBBS DREAD	49,90
LINKS PELIKAN HILL SCENERY	49,90
LITIL DIVIL	19,90
LITTLE BIG ADVENTURE CLASSICS KOMPL. DT.	29,90
LOLLYPOP KOMPL. DT.	19,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA)	29,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	29,90
LUCAS ARTS ARCHIVE: INKL. INDIANA JONES 4 / SAM & MAX / REBEL ASSAULT / D.O.TENTACLE	69,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE INKL. INDY 4 / – DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	59,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DEUTSCH	24,90
MAGIC THE GATHERING *	**69,90**
MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS, STERNENSCHWEIF, BATTLEISLE 2 KPL. DT.	39,90
MAD TV 2 KOMPL. DEUTSCH *	85,90
M.A.G.! KOMPL. DT.	79,90
MAGIC CARPET II KOMPL. DEUTSCH	49,90
MAGIC CARPET PLUS KOMPL. DT.	39,90
MANIAC KARTS DT. ANLEITUNG	39,90
MARTINI RACING (BLEIFUSS) DT. ANL.	**29,90**
MASTER OF ORION & U.F.O. ENEMY UNKNOWN	29,90
MASTER OF ORION 2 *	**69,90**
MASTERPIECE COLLECTION: MENZOBERRANZAN/ AL QADIM / -RAVENLOFT 1&2 / DARK SUN 1&2	79,90
MECHWARRIOR II – CLANS – K. D. INCL. EXPAN.	85,90
MEGA PACK 5 (KOCH MEDIA) DT. ANL.	79,90
MEGA RACE 2 DT. ANLEITUNG	**59,90**
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB.	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT.	59,90
MICROCOSM	19,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
MONKEY ISLANDS II KOMPL.DT.	39,90
MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL. DT.	59,90
MONTY PYTHON COMPL. WASTE OF TIME	**29,90**
MYST INCL. MAUSMATTE	**35,90**
NASCAR RACING	29,90
NASCAR TRACK PACK	29,90
NBA LIVE 96 DT. ANL.	85,90
NEED FOR SPEED DT. HANDBUCH	99,90
NHL ICEHOCKEY 96 DT. HANB.	99,90
NHL 95 CLASSICS DT. ANLEITUNG	29,90
NOCTROPOLIS KOMPL. DT.	39,90
NORMALITY INC. KOMPL. DT.	79,90
NORTH & SOUTH	19,90
OFFENSIVE KOMPL. DEUTSCH	79,90
OLYMPIC GAMES DT. ANLEITUNG	**65,90**
OLYMPIC SOCCER DT. ANLEITUNG	**65,90**
ORGANIC ART SCREENSAVER DT. ANLEITUNG	**59,90**
ORIONBURGER *	69,90
PANZERGENERAL 2 DT. ANLEITUNG	**39,90**

CD-ROM-GAMES

PC GAMES CHEAT	29,90
PERFECT GENERAL II INCL. MAP EDIT./SCENARIO	39,90
PERFECT PINBALL DT. ANL.	24,90
PERFECT RACING (RALLYE & CYCLEMANIA) D.A.	**29,90**
PGA TOUR GOLF 486 & FIFA INT. SOCCER	39,90
PHANTASMAGORIA (SIERRA)	35,90
PINBALL 3 D VCR (21st. CENTURY) DT. ANL.	54,90
PINBALL 95 (MAXIS) FULL TILT	49,90
PINBALL WIZARD 2000 KOMPL. DT.	79,90
PITFALL -MAYAN ADVENTURE- (WIN 95) K. DT.	79,90
PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH *	85,90
POLE POSITION F1 KOMPL. DT.	89,90
POLICE QUEST COLLECTION	79,90
POLICE QUEST S.W.A.T. DT. ANL.	79,90
POOL CHAMPION	69,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG	**24,90**
PRIVATEER – CLASSIC – DT. ANLEITUNG	29,90
PRISONER OF ICE KOMPL. DT. + LÖSUNGSB.	**34,90**
PRO PINBALL – THE WEB – DT. ANL.	69,90
PSYCHIC DETECTIVE DT. ANLEITUNG	**49,90**
PSYCHO PINBALL	39,90
PUTTY SQUAD DT. ANL.	79,90
QUANTUM GATE	29,90
QUEST FOR GLORY COLLECTION 1 – 4 *	**65,90**
RADIX DT. ANLEITUNG	54,90
RAN SOCCER KOMPL. DT.	79,90
ran TRAINER 1 KOMPL. DT.	24,90
ran TRAINER 2 KOMPL. DT.	79,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG	69,90
REBEL ASSAULT KP. DT./DT. UNTERTEIL	39,90
REBEL ASSAULT II KOMPL. DT.	85,90
RENEGADE – RETURN TO JACOBS STAR –SSI– *	65,90
RETURN FIRE KOMPL. DEUTSCH	79,90
RETURN TO ZORK DT. ANL.	29,90
RIDDLE OF MASTER L KOMPL. ENGL. VERSION	**49,90**
RIDDLE OF MASTER LU K. D. INCL. LÖSUNGSB.	79,90
RIDDLE OF THE RUNES (TSR SCREENSAVER)/WIN 95	9,90
RIPPER KOMPL. DT.	79,90
RISE 2: THE RESURRECTION DT. ANL.	69,90
ROBOT CITY	85,90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	39,90
RTL SAMSTAG NACHT KOMPL. DT.	45,90
RÜSSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH	29,90
S-ZONE (800 STÄDTE FÜR SIM CITY!!)	29,90
SAFECRACKER DT. ANLEITUNG *	**79,90**
SAGA OF ACES COLLECTION & MAUSMATTE	39,90
SAM & MAX HIT THE ROAD -LUCAS ARTS- K. D.	29,90
SCHATTEN ÜBER RIVA DSA 3 KOMPL. DT. *	**39,90**
SCHLEICHFAHRT KOMPL. DEUTSCH *	79,90
SCHLÜMPFE: TELETRANPORTIERSCHLUMPF K.D.	69,90
SEALTEAM	**29,90**
SEAWOLF SSN 21	24,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	24,90
SEELENTURM KOMPL. DEUTSCH	24,90
SENSIBLE SOCCER EM 96 SPECIAL EDITION	54,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
SHADOW OF THE SERPENT RIDERS	69,90
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH	**75,90**
SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG	59,90
SHIVERS & MAUSMATTE	39,90
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	29,90
SIEDLER 2 KOMPL. DT. INCL. LÖSUNGSB.	**69,90**
SILENT HUNTER KOMPL. DT.	79,90
SILENT STEEL – INTERAKT. FILM – KOMPL. DT.	**59,90**
SILENT THUNDER	85,90
SIM CITY 2000 INCL. MAUSMATTE	29,90
SIM CLASSICS 2 INKL. SIM FARM / SIM EARTH / A-TRAIN	49,90
SIM EARTH CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49,95
SIMON THE SORCERER I KOMPL. DEUTSCH	35,90
SIMON THE SORCEROR 2 K.D. INCL. LÖSUNGSB.	65,90
SKUNNY DT. ANLEITUNG	59,90
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG	**29,90**
SOCCER KID DT. ANLEITUNG	19,90
SOCCER STARS 96 DT. ANLEITUNG	69,90
SPACE BUCKS DT. ANLEITUNG	69,90
SPADE HULK & SYSTEMSHOCK	39,90
SPACE HULK 2 – VENEGEANCE OF BLOOD ANGELS – *	**85,90**
SPACE MARINES KOMPL. DEUTSCH	**24,90**
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	39,90
SPACE QUEST 6 INCL. LÖSUNGSBUCH	39,90
SPEED HASTE DT. ANLEITUNG	59,90
SPORTS BUNDLE INKL. FIFA 95 SOCCER / PGA TOUR GOLF / FORM. ONE G. P.	39,90
SPYCRAFT: THE GREAT GAME	85,90
STARCONTROL 3 *	79,90
STARCRUSADER KOMPL. DT. INCL. DATA	19,90
STAR RANGERS KOMPL. DEUTSCH	**24,90**
STAR TREK: DEEP SPACE NINE HARBRINGER	**69,90**
STAR TREK: TNG EPISODE GUIDE *	**75,90**
STAR TREK: KLINGON	**69,90**
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	29,90
STAR TREK: FINAL UNITY COLLECTORS EDIT.	**35,90**
STAR TREK JUDGEMENT RIGHTS ENHANCED	49,90
STAR TREK -JUDGEMENT RITES- (WHITE LABEL)	29,90
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT.	69,90
STARDUST SUPER EDITION DT.ANL.	24,90
STARWARS COLLECTION INCL. REBEL ASSAULT, X-WING & STARWARS SCREENSAVER K.DT.	59,90
STEEL PANTHERS – SSI –	**29,90**
STONEKEEP KOMPL. DT. – INTERPLAY –	89,90
STORM KOMPL. DT. *	79,90
STRIKE COMMANDER – CLASSICS –	29,90
SU 27 FLANKER INCL. MAUSMATTE	**29,90**
SUPERSTREETFIGHTER 2 TURBO DT. ANL.	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
TALISMANN KOMPL. DEUTSCH	29,90
TEAMCHEF KOMPL. DT.	85,90
TENDO SPECIAL EDITION KOMPL. DT.	**19,90**
TERMINAL VELOCITY – VOLLVERSION –	49,90
TERMINATOR FUTURESHOCK KOMPL. DEUTSCH	75,90
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI DT. ANL.	79,90
T.F.X EF2000 EURO FIGHTER KOMPL. DT.	79,90
THE DIG KOMPL. DEUTSCH INCL. LÖSUNGSB.	79,90
THE HIVE WIN/95	**29,90**
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	29,90
THEME PARK CLASSICS KOMPL. DEUTSCH	29,90
THINK „X" DT. ANL.	49,90
THIS MEANS WAR! KOMPL. DT.	89,90
THUNDERHAWK 2 – FIRESTORM – KOMPL. DT.	75,90
TIE FIGHTER ENHANCED VERSION ENGL./UPDATEF.	79,90
TILT – PINBALL – DT. ANL.	39,90
TIME COMMANDO KOMPL. DEUTSCH *	85,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT.	49,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT – K. D.	29,90

CD-ROM-GAMES

T-MEK KOMPL. DT.	69,90
TNN FISHING 96 DT. ANLEITUNG	69,90
TOM & JERRY KOMPL. DT.	55,90
TOP GUN „FIRE AT WILL" ENGL. VERSION	49,90
TORINS PASSAGE & MAUSMATTE	39,90
TOSHINDEN KOMPL. DEUTSCH	69,90
TOTAL DISTORTION KOMPL. DT.	69,90
TOWER–FLUGLOTSENSIMULATION–/WIN 95 DT.ANL.	89,90
TRACK ATTACK DT. ANL.	79,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL. DT.	24,90
TRANSPORT TYCOON & THEME PARK BUNDLE K.D.	49,90
TRESHOLD	69,90
TUNELAND	**19,90**
TURRICAN 2 DT. ANLEITUNG	29,90
TV SPORTS BASKETBALL + 5 GAMES DT. ANL.	**14,90**
UEFA CHAMPION LEAGUE DT. ANL.	75,90
UEFA EURO SOCCER 1996 DT. ANLEITUNG	69,90
ULTIMA VII COMPILATION DT. ANLEITUNG	29,90
ULTIMA VIII – THE PAGAN – CLASSIC	39,90
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	29,90
ULTRA PACK VOL I (KOCH MEDIA) DT. ANL.	79,90
UNNECESSARY ROUGHNESS 96 DT. ANL.	**59,90**
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN) *	89,90
US NAVY FIGHTER GOLD	39,90
VIRTUAL CORPORATION DT. ANLEITUNG *	**45,90**
VIRTUAL KARTS DT. ANLEITUNG	35,90
VIRTUAL POOL	39,90
VIRTUAL SNOOKER DT. ANL.	79,90
VOLLGAS KOMPL. DT.	54,90
WAR AT SEA COLLECTION (QQP)	59,90
WARCRAFT 2 EXPANSION CD KOMPL. DT.	24,90
WARCRAFT II: NEUE LEVELS & ADD-ONS	19,90
WARCRAFT II INCL. LÖSUNGSBUCH K. D.	75,90
WARHAMMER: DARK CRUSADER	69,90
WARHAMMER SHADOW OF HORNET RAT K.D.	69,90
WARLORDS II DELUXE	79,90
WARRIORS DT. ANLEITUNG	24,90
WEREWOLF VS COMANCHE KOMPL DT.	79,90
WETLANDS – TAKE A DEEP BREATH –	54,90
WESTWOOD COLLECTION INKL. LANDS OF LORE/ – KYRANDIA 1 & 2 / DUNE 2 DT. VERSION	89,90
WILLI LEMBKES FUSSBALL MANAGER KPL. DT.	19,90
WINGS ARMADA DT. ANL.	35,90
WING COMMANDER ACADEMY CLASSICS	29,90
WING COMMANDER 2 – CLASSIC	29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DT.	**39,90**
WING COMMANDER IV INCL. LÖSUNGSBUCH	99,90
WITCHAVEN II – BLOOD VENEGANCE –	**69,90**
WIZARDY 7 GOLD WINDOWS	**79,90**
WOLFPACK KOMPL. DEUTSCH	**24,90**
WORLD RALLYE FEAVER DT. ANLEITUNG	**75,90**
WORMS KOMPL. DEUTSCH	65,90
WORMS REINFORCEMENTS DATA	35,90
X WING COLLECTORS KOMPL. DT.	45,90
„Z" (BITMAP BROTHERS) DT. HANDB. *	79,90
ZONE RAIDER DT. ANL.	69,90
ZORK: NEMESIS	85,90

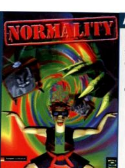
CD-ROM-MULTIMEDIA

60 JAHRE VW-KÄFER – GESCHICHTE IN BILD + TON	39,90
AND ROUTE 96 DEUTSCHLAND/EUROPA JE.	49,90
AROUND ATLANTA (INFOS U. D. OLYMIASTADT	55,90
BERTELSMANN UNILEX 1996 KOMPL. DT.	89,90
CINEMANIA MS 96 / WIN95 –ONLY–	59,90
CLINT EASTWOOD	59,90
D-INFO I	**14,90**
DAS GROSSE LEXICOM KOMPL. DT. (COMPACT VERLAG)	39,90
DIE REISE DES THOMAS BLAUER ADLER	65,90
EVOCATION KOMPL. DT. (NAVIGO)	75,90
FORMEL 1 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	39,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT KOMPL. DT	79,90
INTERNET CONNECTION 96 – ADRESSBUCH –	49,90
KELLERS MUSIK KATALOG 1996	39,90
LEXIKON DES INTERNATIONALEN FILMS	**129,90**
LOVE VISION INT.AKT. TECHNO-SZENE-FÜHRER	39,90
LE LOUVRE – GEMÄLDE & PALAST – KOMPL. DT.	95,90
MTV UNPLUGGED DT. ANL.	54,90
MUSIC CENTRAL 96 (MICROSOFT)	99,90
n-tv JAHRESRÜCKBLICK 1995 KOMPL. DT.	54,90
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER DT. ANL.	19,90
PEGASUS VOL.: 3.0 KOMPL. DT.	29,90
PEGASUS WINDOWS 95 VOL. 2	29,90
PLAYBOY SCREEN SAVER	59,90
QUEST FOR FAME (AEROSMITH)	89,90
STING: „ALL THIS TIME"	69,90
VERMEER (NAVIGO)	75,90
VISTA PRO WINDOWS VERS. 3 KOMPL.DT.	99,90
VOODOO LOUNGE – ROLLING STONES –	49,90
WO IST WALTER? IM ZIRKUS! KOMPL. DEUTSCH	**79,90**

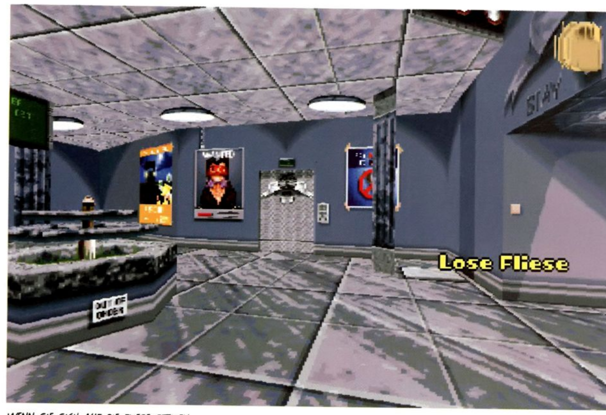
PC-Soundkarten/Zubehör

FCS MARK II FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	129,90
FLCS F-16 FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	249,90
FORMULA T2 LENKRAD – THRUSTMASTER –	**219,90**
GRAVIS GRIP PAD SPORT SET INCL. NHL 96	149,90
GRAVIS GRIP PADS (2 STCK)	59,90
GRAVIS ANALOG PRO TRANSPARENT	49,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG SCHWARZ	39,90
MS SIDEWINDER 3D PRO JOYSTICK INCL. FURY	129,90
PFCS PRO FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	219,90
RUDDER PEDALS RSC – THRUSTMASTER –	219,90
SOUNDBLASTER 32 PnP DT. HANDBUCH	249,90
SOUNDBLASTER AWE 32 PnP DT. HANDBUCH	399,90
THRUSTMASTER WIZARD PINBALL CONTR.	69,90
TQS F-16 WEAPON CONTROL – THRUSTMASTER –	239,90
WEAPON CONTROL WCS MARK II	199,90
XL-ACTION JOYSTICK – THRUSTMASTER –	65,90
ACM GAME CARD – THRUSTMASTER –	54,90
LOGITEC WINGMAN EXTREM	99,90
ACTION REPLAY VERSION 4.6 DT.HANDB.	169,00
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	45,90
FIREBIRD (GRAVIS)	119,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	54,90
PHOENIX FLIGHT & WCS (ADV. GRAVIS)	169,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
PRO THROTTLE – CH PRODUCTS –	189,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
TAIFUN AKTIVBOXEN 120 WATT (PAAR)	69,90
WING COMMANDER IV MAUSMATTEN DIV. MOTIVE je	9,90
YAMAHA DB-50 XG WAVETABLE DT. HANDB.	239,90
YAMAHA SW-20 PC SOUND EDGE DT. HANDB.	259,90
YAMAHA YST-MSX10 SUB WOOFER DT. HANDB.	199,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,90, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Mindestbestellwert DM 30,00; Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!



Auf einen Blick:
- Produktionsebene
- Kent im Datennetz
- Befreiung von Saul und Kent
- Stolpersteine



WENN SIE SICH AUF DIE FLIESE STELLEN, KÖNNEN SIE VON DORT AUS MIT DEM WACHMANN ÜBER DEN BRUNNEN REDEN. ER VERLÄSST DANN SEINEN POSTEN.

Beweise meiner Aktionen auf dem Labortisch herum. Wenn doch der Zerkleinerer nur funktionieren würde! Ich nahm die Zange, das Tuch, die Schlüssel aus der Vitrine und kletterte wieder auf den Gang. Mit dem großen Schlüssel öffnete ich die Tür zu dem gegenüberliegenden Büro, mit dem kleinen den Aktenschrank darin. Hier gab es nichts weiter zu tun. Mit dem Patienten im Handgepäck konnte ich jedoch schlecht weitermachen. Da fiel mir die Metallröhre auf. An deren linker Seite befanden sich ein paar Knöpfe. Ich drückte „Pfeil runter", eine Kapsel erschien in der Röhre, ich drückte nun den roten Knopf, die Tür ging auf, und ich konnte den Patienten darin verstauen und ihn mittels des „Pfeil rauf"-Knopfes auf die Produktionsebene befördern.

Zugang zur Produktionsebene

Ich sprach noch einmal den Wissenschaftler an, der mich zur Verarbeitungsetage schickte. So stieg ich in den Aufzug und fuhr wieder ins Erdgeschoß. Ich brauchte die Kombination für den zweiten Fahrstuhl. Hinter einer Säule entdeckte ich eine lose Fliese. Ich stellte mich darauf - der Brunnen begann zu sprudeln - und ich sprach den Wächter von dort aus darauf an. Er verließ daraufhin seine Kabine (beide Maustasten drücken). Schnell lief ich dorthin und konnte eine Zahl entdecken: 1 3 1 2. Sofort versuchte ich mein Glück am zweiten Aufzug. Ich gab die Kombination ein, und ab ging die Fahrt. Wieder stand ich vor einem Normwächter. Schnell hatte ich ihn zum Abzug bewegt. Zunächst öffnete ich die linke Tür, legte meine Hand auf den Scanner und informierte mich ein wenig über mich selbst. Nun ging ich wieder in den Vorraum, drückte den roten Knopf und verschwand in den sich öffnenden Gang. Ich untersuchte die Kapsel am Ende des Ganges. Plötzlich waren alle Probanten verschwunden. Ich



VÖLLIG NORMAL - KENT IM DATENNETZ

CompuServe: . . GO Gamers Forum
- Tips & Tricks von Usern

ID 101636,1650 (Andrea)

Internet: . . . . http://www.gremlin.com
- technische Hilfe, Fragen
- Produktinformationen, Spieletips

help@gremlin.co.uk
E-Mail-Adresse Gremlin
- technische Hilfe

support@softgold.com
tips@softgold.com
- E-Mail-Adresse Softgold

Mailbox: . . . . 0 21 31 - 96 52 22 (Softgold)
Hintline: . . . . 0 21 31 - 96 51 11 (Mo, Mi, Fr 15 - 18 Uhr)



ACHTEN SIE AUF DIE LICHTEFFEKTE, SIE KÜNDIGEN DIE KAPSEL AN, DIE KENT AUS DER ZELLE ZIEHT.

sah mir den Monitor genauer an, und sie tauchten wieder auf. Ich untersuchte Sauls Kapsel (jetzt am Ende links), als Paul und seine Mannen auftauchten.

Befreiung von Saul und Kent
Ich wurde nicht nur eingesperrt, nein, es mußte mich auch noch ein Reporter ständig beobachten. Ich ging in den einzig zu öffnenden Raum, den Staff Room. Von der Pinwand nahm ich drei Zettel, öffnete den Büroschrank, nahm hieraus ebenfalls einen Zettel und fand noch ein zerknülltes Stück Papier im Abfallkorb, das zunächst einmal geglättet werden mußte. Alle diese Zettel schaute ich mir genau an. Hmm... Ich ging in den Nebenraum, den Kontrollraum. Ich hatte zwar jetzt die Codes, aber solange mich der Reporter beobachten konnte, war ich machtlos. Ich mußte die versteckten Wanzen finden und schaute mich sorgfältig um. Aha, die erste fand ich ganz oben an der Zimmerdecke, gleich neben dem Scheinwerfer, die zweite links oben auf dem Warnschild, die dritte unter der Anzeige. Ich ging nun wieder in den Aufenthaltsraum und warf die drei Wanzen nacheinander in den Dampfreiniger im Essensautomaten. Zurück im Kontrollraum, gab ich den Code von dem zerknüllten Papier aus dem Abfalleimer ein. Oops, unter der Anzeige klebte noch ein Zettel, und da war noch eine weitere Wanze. Schnell entsorgte ich diese auf bekannte Weise. So, nun konnte ich im Kontrollraum ungestört schalten und walten. Ich gab den Code zur Gefangenen-Evakuierung ein, lief auf den Flur, bestieg den Aufzug,



STOLPERSTEINE

Apartment: Kaffee mit Milch
In der Küche steht eine dreckige Tasse, daneben ein Wasserkessel. Im Abstellraum ist ein Topf weiße Farbe.

Plüsch-Fabrik: Instandsetzen des Testbetts
Stromsender an Batterie, Batterie an loses Kabel, Stromempfänger an loses Kabel.

Einkaufszentrum: Sicherheitsschranke im Spielzeugladen
Die Hunde mit den kleinen Papierflugzeugen, die Zange mit dem großen Flugzeugschild rausfliegen lassen.

Außenposten: zweiter Aufzugcode
Hinter der Säule neben dem Eingang auf die lose Fliese stellen, von dort den Wachmann ansprechen.

Außenposten: das zweite Zahnrad
Leiter und Zange mitnehmen. Hinter der Plüsch-Fabrik auf den roten Container steigen, alten Motor untersuchen.

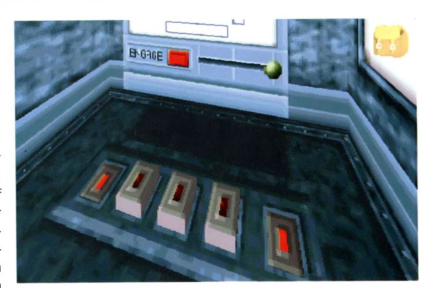
Außenposten: die vierte Wanze
Den Code vom Zettel aus dem Papierkorb eingeben.

Einkaufszentrum: Schlauch
Auf den höchstmöglichen Mauervorsprung genau unterhalb des Schlauches stellen.

Straße: Dai befreien
Verbinden Sie die Schlauch-Enden mit dem Lüftungsgitter des Apartments und dem Kühlergrill des Trucks.

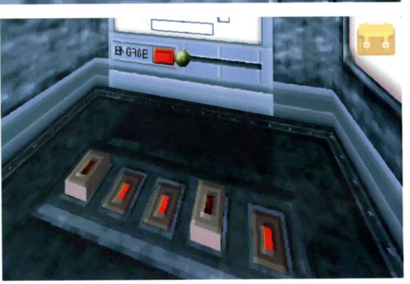
Stadion: Wächter umgehen
Umdrehen. Links oberhalb des Torbogens den Schalter betätigen.

Tunnel: das Gehirn
Im Labor das große Poster von der Wand reißen, das darunter befindliche Loch benutzen.









MIT DEM CODE AUS DEM PAPIERKORB FINDEN SIE DIE VIERTE WANZE. ALLE VIER VERNICHTEN SIE DANN NACHEINANDER IM DAMPFBAD UND GEBEN DANN DEN CODE ZUR EVAKUIERUNG DER GEFANGENEN EIN.



Auf einen Blick:
- Befreiung von Saul und Kent - Beweise vernichtet
- Zerstörung der Substation
- Dais Rettung
- Zerstörung des Pollutron
- Stadion
- Entweder - Oder

und die Flucht konnte beginnen. Saul und ich waren nun bei Heather und Dai gefangen.

Befreiung von Saul und Kent - Beweise vernichtet

Leider war es unvermeidlich, daß ich in einer Gefängniszelle landete. Ich beschloß zunächst, mich auf die Bank zu setzen, die jedoch sofort unter mir nachgab. Zum Vorschein kam eines von diesen seltsamen Dingern. Dieses, ein Stück der Bankschiene und die lose Halterung an der Wand steckte ich ein und wartete ab. Schon bald wurde ich in eine dieser Transportkapseln gesaugt. Während ich darin steckte, sah ich, daß Saul ein Schild hochhielt. Offensichtlich mußte ich drei dieser seltsamen Dinger haben, um hier rauszukommen. Bald landete ich in der nächsten Zelle. Auch deren Bank bekam ich klein. Von hier nahm ich eine lose Planke und einen Stoffetzen, öffnete die Essensluke und benutzte das Besteck, um das seltsame Ding aus den Planken zu lösen. Auch dieses verschwand in meiner Tasche, und ich wartete auf die Kapsel. Während ich dort drinnen war, las ich erneut Sauls Schild. Schließlich landete ich in der dritten Zelle. Mit der Planke aus meiner Tasche zerbrach ich die dritte Bank. Ich benutzte die Soßentropfen, um eine Nachricht für Saul auf den Stoffetzen zu schreiben. Mit der Schiene aus Zelle 1 schob ich die Notiz durch die Kapselöffnung. Da hatte ich eine Idee. Ich öffnete die Essensluke und löste mit dem Haken aus Zelle 1 die Schraube für den Soßenspender. Ein Norm rettete mich aus der Schweinerei und ließ mich in die Toilette. Ich ging in die Kabine und fischte aus dem Wasserkasten eines von diesen seltsamen Dingern. Wieder zurück in der Zelle, mußte ich auch bald zurück in die Kapsel. Die Dinge nahmen ihren Lauf. Saul und ich gelangten auf Umwegen zu Heather, Dai wurde leider festgehalten.

Zerstörung der Substation

Wieder auf der Straße angelangt, sah ich, daß der TV-Shop nun geöffnet hatte und ging hinein. Bei dem Versuch, den kleinen Fernseher von der Theke zu nehmen, wurde mir gestattet, diesen zu testen. Ich fragte den Verkäufer nach einer Fernbedienung dafür. Als er durch die Hintertür verschwunden war, ging ich schnell um die Theke herum und benutzte den dort befindlichen Schlüssel, um die Hintertür abzuschließen. So, nun hatte ich Ruhe. Die Kiste gebrauchte ich, um an die Luke im Geschäft heranzukommen. Ich kletterte auf den Dachboden und fand hinter einer Kiste einen Hammer, mit dem ich die Holzlatten zertrümmerte. Ich schlüpfte durch das entstandene Loch und fiel durch den morschen Boden hinunter in einen Raum. Hier fand ich einen kurzen Draht und einen aufgehängten Teddy. Zweimal versuchte ich, diesen aufzuheben, was mir eine Drahtrolle und zwei Augen bescherte. Ich ging die Stufen hinunter, steckte die Augen in den Schlitz des Münzautomaten, nahm die Glühbirne aus der Fassung, wickelte die Drahtrolle um die Birnenfassung und stieg die Stufen wieder hoch. Hier öffnete ich den Kontrollkasten, benutzte den Draht zum Kurzschließen, klemmte das andere Ende der Drahtrolle an die Schalttafel und ging wieder zum Münzautomaten. Dort drückte ich den Knopf und - wromm! Wieder auf der Straße, entdeckte ich einen verunglückten Truck, in dem Dai gefangengehalten wurde. Ich mußte mir etwas einfallen lassen.





MIT DEM CODE AUS DEM PAPIERKORB FINDEN SIE DIE VIERTE WANZE. ALLE VIER VERNICHTEN SIE DANN NACHEINANDER IM DAMPFBAD UND GEBEN DANN DEN CODE ZUR EVAKUIERUNG DER GEFANGENEN EIN



Dais Rettung

Ich schlenderte nochmals zum Einkaufszentrum. Dort steckte ich mir ein Zündholzbriefchen, ein paar Planken, ein Seil und einen an der Skulptur herunterhängenden Gummischlauch in die Tasche und ging zurück zur Straße. Den Schlauch befestigte ich am Lüftungsgitter meines Badezimmers, durch das der übelriechende Gestank strömte, seit ich die Harpune aus der Badewanne gezogen hatte. Das andere Ende des Schlauches fand seinen Platz am Kühlergrill des Trucks. Es dauerte nicht lange, da konnten die Wachen den Gestank nicht mehr aushalten. Sie ergriffen die Flucht, und ich konnte ungestört die Hintertür des Lasters öffnen und Dai befreien.





HINTER DEM GROSSEN POSTER BEFINDET SICH DER EINZIGE ZUGANG ZU SAULS GEHIRN. BEMERKENSWERT UND ABSOLUT UNGEWÖHNLICH IST ÜBRIGENS, DASS BEI NORMALITY SOGAR DIE TEXTUREN EINGEDEUTSCHT WURDEN.

Zerstörung des Pollutotron

Heather hatte mir eine Menge Dinge genannt, die ich besorgen sollte. Bevor ich mich aufmachte, nahm ich noch den Hammer von der Wand, die violette Chemikalie vom Tisch, ging durch die Holztür, versuchte den Poller anzuheben und fand eine kleine Box, die ich mit dem Hammer öffnete. Aha, ein kleiner Schlüssel. Zurück im Versammlungsraum, lief ich nun durch die andere Tür in den schon bekannten Kellerraum. Hier öffnete ich mit dem Schlüssel den Kühlschrank - bäh. Nun ging ich nochmals zum Einkaufszentrum, holte mir den roten Kracher und machte mich auf den Weg zur Fabrik. Wieder wanderte ich um das Gebäude herum. Dabei stieß ich auf einen Acetylenbrenner, den ich mühsam zum Container schleppte, um dort mit einem Riesenknall die Verschlußklappe des Containers aufzusprengen. Nun benutzte ich die Holzplanken, das Seil und die gleich am Fluß neben dem Container stehenden Fässer, um mir ein Floß zu bauen. Ich schob es auf den Fluß. Ich rollte (benutzte) die Gaszylinder zum Floß, sprang selber darauf, und ab ging die Fahrt. Heather baute die Rakete zusammen, und der Außenposten war Vergangenheit.

Stadion

Natürlich erhielt ich eine neue Aufgabe: Sauls Gehirn holen und Brians Gitarre zur Bühne bringen. Also ging ich zum Stadion. Durch das Tor hindurch fand ich mich vor zwei Wächtern wieder, die mich partout nicht durchlassen wollten. Ich drehte mich um, sah über dem Torbogen einen Schalter, betätigte ihn und hatte die beiden durch die Dunkelheit verscheucht. Geradeaus kam ich in das Stadion, wo ich auf Heather und die anderen stieß. Nach kurzer Unterhaltung ging ich vor zur Bühne. Auf einer der Kisten lag ein Nachtsichtgerät, das ich natürlich gleich einsteckte. Hinter den rechten Kisten fand ich ein paar Batterien, die ich jedoch nicht erreichen konnte. So lief ich zurück zum Eingang des Stadions und kletterte durch das offene Gitter in den Schacht. Ich ging immer weiter geradeaus, an der Gabelung nach rechts, hob einen Ziegelstein auf und erreichte gleich nach der nächsten Kreuzung das Gitter, neben dem ich die Batterien gesehen hatte. Links unten war eine Öffnung in der Mauer. Ich

ENTWEDER - ODER

Für manche Puzzles gibt es Alternativlösungen. Haben Sie jedoch das Puzzle schon gelöst, können Sie die Gegenstände zum Lösen des anderen Weges nicht mehr finden.

TV-Station - Wachmann - Ratte

Gehen Sie in den Spielzeugladen im Einkaufszentrum und holen Sie sich eine Gummiratte. Stecken Sie nichts anderes ein, sonst kommen Sie nicht durch den Sicherheitsscanner. Zeigen Sie dem Wachmann das Tierchen. Gehen Sie in den Supermarkt des Einkaufszentrums. Nehmen Sie sich ein Stück Gefrorenes aus dem Tiefkühlkasten, wickeln Sie es in das Handtuch und gehen Sie in das Apartment. Schlagen Sie mit dem Bündel das Waschmaschinenglas ein. Verstauen Sie die Ratte in der Schachtel.

TV-Station - Paßwort

Anstatt die ID-Karte mit der Bohnenmatsche zu bekleckern, können Sie dem Mann auch den Erdklumpen oder den Kothaufen auf das Hemd werfen.

Außenposten - Zelle - Patient befreien

Haben Sie die Schere nicht bei sich? Die Bänder lassen sich auch mit dem Skalpell durchtrennen.

Außenposten - Fingerabdrücke beseitigen

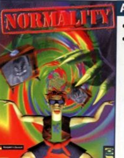
Anstatt der verschmierten Glasscherbe können Sie den Feuerlöscher auch mit dem Handtuch abwischen.

Außenposten - Zelle 3 - Nachricht an Saul

Sie können auch warten, bis Sie wieder in der Kapsel sind, und Saul den Stoffetzen zeigen. Dann müßten Sie allerdings alle Zellen noch einmal durchwandern, bis Sie wieder in Zelle 3 gelangen.

Stadion - Tunnel - Wandöffnungs-Mechanismus

Sie können an der Wand, hinter der sich das Labor verbirgt, vorbeilaufen, an der nächsten Kreuzung rechts herum und die Strebe auf der losen Platte festklemmen.



Auf einen Blick:
- Kanalisation
- Labor

steckte den Ziegelstein hinein, kletterte darauf und schnappte mir die Batterien, die ich gleich in das Nachtsichtgerät einsetzte. Ich schaltete es an und konnte jetzt prima sehen.

Kanalisation

So, nun konnte der Gang durch die Unterwelt beginnen. Kurz später stand ich vor einem Gitter, dessen Stäbe ich mit der Gitarre auseinanderbiegen konnte. An der Kreuzung rechts entdeckte ich eine seltsame Wand, die ich ebenfalls mit der Gitarre einschlug. Dahinter kam ein Aufzug zum Vorschein. Erst einmal ging es den Weg weiter, an der nächsten Kreuzung rechts - und wieder konnte ich mit der Gitarre einen Durchgang öffnen. Im Schutt entdeckte ich eine Strebe. Als ich sie hinausziehen wollte, gab es ein riesiges Gepolter, und eine der Kisten von der Bühne landete zu meinen Füßen. Auch darum konnte ich mich jetzt nicht kümmern. Ich drehte mich um und marschierte geradeaus, bis ich links an der Wand ein Schild fand, das sich eindrücken ließ. Ich klemmte die Strebe zwischen Schild und Wand. Irgendwo hatte sich etwas geöffnet. Ich ging weiter, die nächste Kreuzung links. Da war ein Durchgang. Na also!

Labor

Ich stieg die Stufen hinab und befand mich im Labor. Im linken Raum riß ich das große Poster von der Wand und schlüpfte durch das nun sichtbare Loch in der Mauer (benutzen). Unter dem Gerümpel auf dem Fußboden fand sich eine Axt, mit der



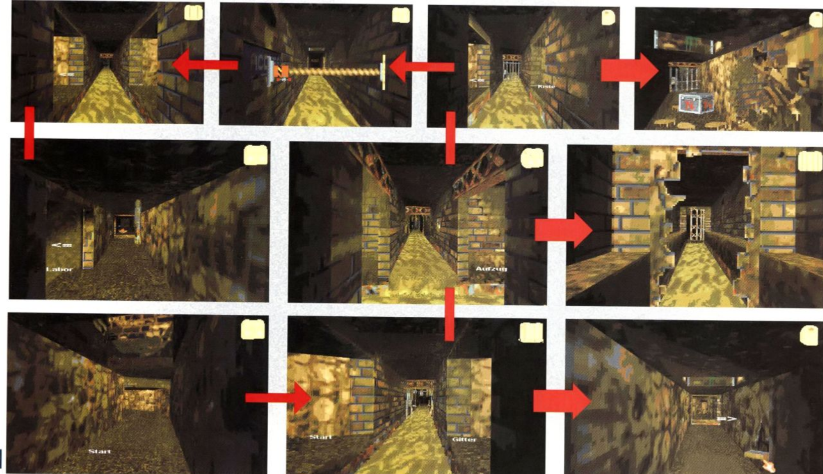
SO FÄNGT ALLES AN: SCHALTEN SIE MIT DER FERNBEDIENUNG DEN APPARAT EIN UND ENTZIEHEN SIE SICH DADURCH DER BEWACHUNG DURCH DIE NORMS.

ich nun die heruntergefallene Kiste öffnen konnte. Nun hatte ich (Kiste benutzen) einen Sicherheitsanzug im Gepäck. Schnell lief ich zurück zum Labor, durch das Loch zur Mikrowelle. Diese öffnete ich, verpackte das Gehirn im Sicherheitsanzug und machte mich auf in Richtung Aufzug. Auf dem Weg dorthin nahm ich meine Strebe wieder mit, mit der ich die Aufzugtüren aufstemmen konnte. Mit dem Aufzug fuhr ich geradewegs hoch zur Bühne, Saul bekam sein Gehirn zurück, und die Sonne schien wieder, mit anderen Worten: Happy End. Schade eigentlich, denn Normality hielt von der ersten Minute an gefangen und ließ nicht wieder los. Adventures von diesem Kaliber sind selten, nehmen Sie sich deshalb ruhig die Zeit, Normality zweimal durchzuspielen.

Andrea von der Ohe

DIE KANALISATION

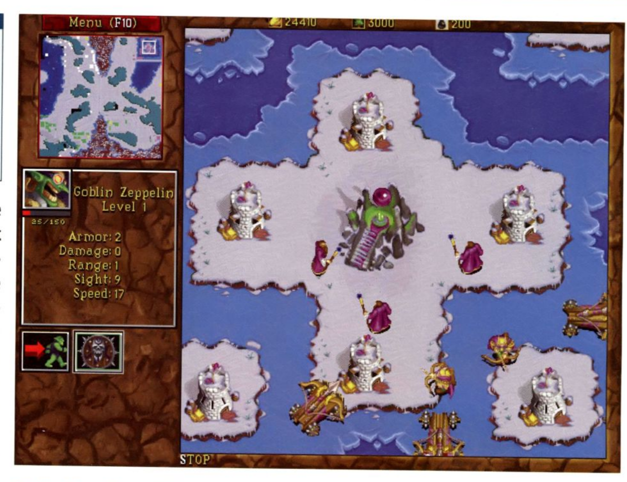
Den Weg durch die Kanalisation können Sie aus diesen Screenshots ersehen. Wenn im Text nicht explizit eine Richtungsangabe gemacht wurde, gehen Sie einfach geradeaus.





Auf einen Blick:
- Die Missionen der Orks
- 1. Mission
- 2. Mission
- 3. Mission

Auch der orkische Feldzug ist geprägt von den Notwendigkeiten, zunächst die Helden und die „Zutaten" zur Erschaffung weiterer Portale zu finden, zu erobern oder zu befreien. Im wesentlichen ändern sich die Taktiken nicht, da alle Ork-Kämpfer genaue Entsprechungen ihrer menschlichen Kontrahenten sind, also über fast identische Fähigkeiten verfügen.



WARCRAFT 2 EXPANSION SET

Lösung 2. Teil

Die Missionen der Orks

Leider gibt es bei den Orks keinen Heilkundigen; daraus ergibt sich oft die Notwendigkeit, äußerst sparsam mit den Kämpfern umzugehen. Wenn Sie einen Weg, der durch viele Türme unpassierbar ist, freisprengen müssen, ist natürlich der Einsatz der Goblins anzuraten. Wägen Sie jedoch ab, ob es nicht anders auch geht, womöglich durch einen Todesritter (TR) und seinen Spruch „Tod und Verwesung" oder durch ein schlichtes Katapult. Faustregel: Wenn es nicht anders geht, oder Sie die Verfolgung durch den Feind verhindern wollen, sind Goblins die bessere Wahl, in allen anderen Fällen der TR oder das Katapult. Drachen sollen natürlich nur dann gegen Wachtürme eingesetzt werden, wenn wirklich keine andere Alternative existiert. All das ist aber in den Szenarien, in denen Gold im Überfluß vorhanden ist, relativ unwichtig. Die Erarbeitung dieser Lösungshilfe fand wie immer gänzlich ohne Cheats und sonstige Manipulationen statt. Daher kommt es hin und wieder vor, daß die jeweilige Karte erst gegen Ende des Szenarios gänzlich aufgeklärt werden konnte. In solchen Fällen wurden die wichtigen Lokalitäten nachträglich „per Hand" gekennzeichnet.

1. Mission:

Zerstören Sie alle Todesritter und ihren Tempel; befreien Sie Grom Hellscream, der überleben muß!

Sie beginnen im SO mit einem Todesritter (TR), vier Ogern und einem Grunzer. Zunächst geht es vorsichtig nach SW. Es empfiehlt sich, den TR immer in die vordere Linie nachrücken zu lassen,



da er mit einer Sichtweite von 9 deutlich weiter spähen kann als alle anderen Einheiten. Auf dem Weg nach SW erfolgen häufiger Angriffe kleinerer Truppen, die jedoch, wenn Sie entsprechend langsam vorgehen, durch den Lebensentzug-Spruch des TR derart geschwächt werden, daß sie für die Oger kein Problem mehr darstellen sollten (langsam deshalb, damit der TR seinen Manapegel immer wieder auffüllen kann). Im SW entdecken Sie ein Gehege mit einigen Axtwerfern, die sich Ihnen dankbar anschließen. Etwas nördlich davon ist ein weiteres Gehege mit Grom Hellscream. Sobald Sie die Axtwerfer im SW befreit haben, rentiert sich wieder die Einnahme der Verteidigungsposition und das Heranlocken des Feindes durch einen schnellen Oger. Wiederum etwas nördlich von Hellscreams Gefängnis befindet sich ein weiterer Axtwerfer hinter zwei Wachtürmen neben einem Sägewerk. Nun können Sie die Waffen der Axtwerfer upgraden. Grob nach Osten gewandt und schließlich nach Norden finden Sie noch einen Trupp Axtwerfer, der natürlich nicht mehr lange in der Gegend herumsteht. Ganz im NO schließlich können Sie nochmals drei Oger befreien. Mit der nun recht stattlichen Kämpferschar geht es etwas nach W, wo auf einer Lichtung, umgeben

von Zäunen, der zu zerstörende Tempel prangt. Bewacht wird er von zwei TR und einem Oger. Einer der TR muß unbedingt von unserem durch „Lebensentzug" ausgeschaltet werden, wobei sehr vorsichtig vorgegangen werden muß, da südlich und nördlich des Zaunes einige Skelette herumlungern. Den zweiten TR sollten Sie auf die gleiche Weise erledigen und den Oger ebenfalls, das ist jedenfalls der Weg des geringsten Risikos. Anschließend können Sie sich in Ruhe um die Skelette kümmern, mit den Kobolden, die Sie mit Hilfe der Axtwerfer befreiten, ein Loch in die Umzäunung sprengen und den Tempel zerstören. Das war's auch schon.

2. Mission:

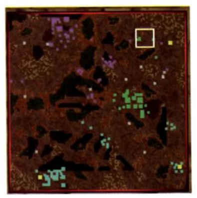
Rekrutieren Sie den Thunderlord Clan (violett)! Retten Sie den Shattered Hand Clan (weiß)! Zerstören Sie die Bonechewers (türkis)! Die Helden müssen überleben!



Einer Ihrer Helden, ein Ogermagier, befindet sich mit schwacher Eskorte im NW. Einige seiner Aufklärungsaugen zeigen, wo die Freunde sind: Der zu rettende Clan hält sich lediglich ein paar Schritte weiter südöstlich auf, das Dorf der anderen befindet sich im SW der Karte. Sie holen schnell die „weißen" Axtwerfer ab und begeben sich mit ihnen zu den „violetten", wo auch der zweite Held, ein Schwertkämpfer, wartet. Die Einrichtungen der „Weißen" können Sie getrost vergessen. Zunächst stellen Sie mit Befremden fest, daß lediglich 37.500,- Gold in der örtlichen Mine abzubauen sind. Die weitere Aufklärung rückt jedoch eine weitere Mine, etwa in der Mitte der Karte am westlichen Rand, ins Blickfeld. Der Feind besetzt praktisch die gesamte Osthälfte der Karte, weshalb mit den ersten verfügbaren Ressourcen die Türme nach Osten ausgebaut werden. Sofern der erste Angriff des Feindes diese bereits vernichtet hat, sollten die neuen etwas mehr zur Ortsmitte hin errichtet werden. Der Feind wird zunächst versuchen, durch den östlichen Eingang in Ihr Dorf zu gelangen. Sobald entsprechende Turmwehren (Kanonentürme, da es hier keine Drachen gibt) stehen, verlagert er seine Angriffe zum nördlichen Ausgang. Mit einigen Trolls, den Türmen und später dann Ogern ist es kein größeres Problem, den Ort zu halten und auszubauen. Kritisch wird es erst wieder, wenn die zweite Goldmine ausgebeutet werden soll. Sie sollten einige Ressourcen sparen, da sofort auch dort zwei oder drei Türme gebaut werden müssen, die von zwei bis drei Ogern und drei Trollen bewacht werden. Die Zahlen werden hier so genau angegeben, weil das Gold, trotz der zweiten Mine (ebenfalls 37.500,-), sehr sparsam Verwendung finden sollte. Zur Beschleunigung des Ausbaus wird aber trotzdem ein weiteres Gemeindehaus neben der zweiten Mine errichtet. Der Feind greift in Wellen von Grunzern, Katapulten und Axtwerfern nun hauptsächlich die neue Stellung an, schickt jedoch immer wieder einige Katapulte zum Nord- und Osteingang Ihres Dorfes (aufflackernde Intelligenz). Doch unvermittelt lassen die Angriffe nach, warum auch immer. Sobald Sie über ca. sechs Oger(magier), ebensoviele Axtwerfer, zwei Todesritter (die unbedingt den Spruch „death and decay" beherrschen sollten) und zwei Sprengtrupps (nicht zwingend, aber besser) verfügen, die alle bei der nördlichen Mine in Verteidigungsposition stehen, können Sie beginnen, die Oger am nordwestlichen Eingang des „türkisen" Dorfes Mann für Mann wegzulocken. Anschließend werden dort die beiden Türme gesprengt. Die Einheiten im Dorf werden wieder herausgelockt, die nächsten Türme mit den TR beseitigt. Ihre Truppe sollte nun nachgerückt sein, da der TR nur 5 Bewegungspunkte schnell ist und so auf längeren Strecken von einem Oger eingeholt werden kann. So gehen Sie nun Schritt für Schritt nach Süden vor, dann ist bald alles erledigt. Wenn Sie noch etwas Gold haben, können Sie ein Katapult bauen, das beschleunigt den Abbruch. Lassen Sie Ihre TR auf getötete Feinde den Auferstehungsspruch zaubern, damit Ihnen Skelettkrieger zur Seite stehen. Auch ein Oger hält nur zweimal den Lebensentzug-Spruch aus. Das klappt meist jedoch nur, wenn er den TR nicht angreift! Also vorsichtig beim Einsatz dieser empfindlichen Knaben!

3. Mission:

Zerstören Sie die Clans der Thunderlords (violett) und der Bonechewers (türkis)!

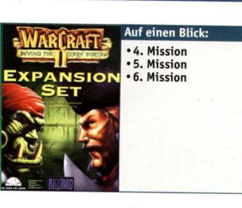


Mit anderen Worten: Zerstören Sie alles und jeden, da „nur" diese beiden Clans vorhanden sind. Diesmal starten Sie in einem bereits vorhandenen kleinen Dorf, etwas entfernt vom östlichen Rand der Karte. Die ersten Angriffe kommen von Norden, Westen und Süden. Aus diesem Grunde gilt Ihre erste Aufgabe dem Upgrade der Türme, wozu natürlich erst die nötige Infrastruktur geschaffen wird. Vorsicht: Hin und wieder kommen auch Katapulte, weshalb Sie in einer ruhigen Minute einen Soldaten den näheren Bereich aufklären lassen sollten, um sich etwas Reaktionszeit zu schaffen.



DER TODESRITTER KANN MIT SEINEM LEBENSENTZUGSPRUCH AUCH ÜBER EINIGE ENTFERNUNG ANGREIFEN UND DABEI MEHRERE GEGNER VERLETZEN. SEINE EIGENE LEBENSENERGIE WIRD DABEI WIEDER AUFGEFRISCHT.

Solange Sie sich nicht allzu weit von Ihrem Dorf bewegen, halten die um Sie herum postierten Ogertrupps still. Nachdem die Mine nur 40.000,- hergeben wird, ist Eile geboten! Weitere Goldminen befinden sich im NO und im SO, nur stehen zwischen Ihnen und diesen zahlreiche Feinde in der Gegend herum. Sobald Ihre Struktur steht, Sie über Oger verfügen und die Axtwerfer höhere Level erreicht haben, verstärken Sie den Nordausgang Ihres Dorfes mit einem Turm und beziehen zwischen den Türmen die bekannte Verteidigungsposition. Ein Oger lockt nun einen Feind nach dem anderen von der NO-Mine (ca. 40.000,-) weg, hin zu Ihrer gestellten Falle. Sobald der Weg frei ist, entsenden Sie Grunzer und Axtwerfer mit zwei Arbeitern dorthin. Die Arbeiter bauen sofort einen Turm etwas links der Mine und ein Gemeindehaus. Es werden, wenn dies nicht schon der Fall ist, wieder Hunderte von Arbeitern des NW-Clans kommen, die es abzuwehren gilt. Der NW-Feind richtet seine Angriffe nun auch gegen Ihre Leute bei der Mine, weshalb Sie die Truppe dort schnell verstärken sollten. Analog verfahren Sie nun mit den Feinden, die Ihnen den Weg zur SO-Mine (ca. 37.500,-) versperren. Dort reichen jedoch einige Trolle und ein, zwei Oger, da der Feind im SW weiter Ihr Dorf angreifen wird. Dieses Dorf im SW ist nun auch das erste, dessen Sie sich annehmen, damit diese Belästi-



Auf einen Blick:
- 4. Mission
- 5. Mission
- 6. Mission

gungen unterbleiben. Aber es ist ja alles schon Routine: Die Türme durch Goblins oder TR beseitigen, die starken Oger weglocken; der Rest kann gestürmt werden, wobei Sie einmal den „Kampfrausch"-Spruch ausprobieren. Das Dorf im NW ist längst pleite, weshalb auch hier kein großer Widerstand zu erwarten ist. Türme weg und Sturm! Die anschließenden Abrißarbeiten beenden das schlichte Szenario und Sie können sich endlich den Menschen zuwenden.

4. Mission:
Vernichten Sie die menschlichen Truppen und ihre Verbündeten! Teron muß überleben.



Ein wahrhaft trickreiches Szenario erwartet Sie nun. Der Zeppelin zeigt Ihnen, daß sich im NW und im W starke Siedlungen der Menschen befinden, die Kartenmitte jedoch von einer starken Festung beherrscht wird. Obwohl Ihr Stoßtrupp ziemlich stark ist, werden Sie kaum in der Lage sein, einen der Stützpunkte zu stürmen. Südöstlich der Festung findet sich zum Glück noch eine Goldmine mit ca. 50.000,-, die dazu den Vorzug hat, von allen Seiten geschützt zu sein; man kann sie nur von SO und N her betreten, wobei die Waldschneise im N leicht durch einige Türme zu sichern sein wird. Also begibt sich der Sturmtrupp sofort nach O und dann weiter nach S. Die Katapulte beseitigen die beiden Türme, und die Arbeiter errichten sofort drei Türme in der besagten Waldschneise, um frühzeitige Angriffe der Menschen zu erschweren. Es sollten Kanonentürme sein, Greifen sind noch nicht zu befürchten, weshalb natürlich schnellstens eine gebaut werden muß. Der Feind in der Festung verfügt zwar über 100.000,- Gold, wird sich diesen Schatz jedoch bald mit den anderen teilen müssen. Nun passiert zweierlei: Die Festung schickt immer wieder einmal eine Ballista, die Ihre Türme angreift, und die beiden anderen Dörfer rudelweise Magier, die Ihre Wachen zu Schweinen degradieren. Oftmals werden diese Angriffe auch kombiniert. Das bringt Sie in die Lage, die Wachen, die Sie benötigen, hinter die Türme zu stellen. Nun greifen die Magier mit Feuerbällen die Türme an. Warten Sie, bis sie auf diese Weise Ihr Mana verschossen haben und jagen Sie diese dann mit Ogern oder, falls schon vorhanden, mit TR. Die Magier verhalten sich erstaunlich intelligent und versuchen, Sie in den Wirkungsbereich der Festungstürme zu locken, wo Sie nicht nur beschossen werden, sondern auch einen Angriff der dort wartenden Ritter provozieren würden. Sobald Sie eine einigermaßen schlagkräftige Streitmacht aufgebaut und die wichtigen Waffenupgrades durchgeführt haben, sprengen Sie zunächst die südlichen Türme mit Goblins, um anschließend mit der Lockerei beginnen zu können. Seien Sie sehr vorsichtig, da das Gold sehr begrenzt ist! Sobald die Truppen der Festung beseitigt sind, schleifen Sie diese, passen aber auf, daß Sie nicht von den Magierrudeln erwischt werden! Bis dahin ist sicher der Goldvorrat der Menschen verbraucht, weshalb Dutzende von Arbeitern versuchen, Gold aus Ihrer Mine zu holen. Eine tolle Chance, durch Ihre TR Skelettkrieger erschaffen zu lassen. Diese Skelette sind das ideale Kanonenfutter und werden künftige Magierattacken abfangen! Postieren Sie also die Skelette immer zwischen Ihren Truppen und den Angriffszielen. Die Magier werden nun die Skelette in Schweine verwandeln. Da der Schweine-Spruch 200 Mana kostet, sind sie danach recht harmlose Gegner. Auf diese Weise bereiten Sie Ihren Sturm auf die westliche Stadt vor, die außer den Magiern nicht viel zu bieten hat. Bei der Stadt im NW wird es etwas schwieriger, da dort Paladine warten, die bekanntlich durch den Exorzismus-Spruch eine sehr wirkungsvolle Handhabe gegen TR und Skelette besitzen. Sollten Ihnen die Skelette ausgehen, hilft nur ein schmutziger Trick: Schicken Sie ihre überflüssigen Arbeiter hin, um die Magier zu provozieren. Sobald das erledigt ist, locken Sie die restlichen Truppen wieder in die Falle und das Schlachtfeld gehört Ihnen.



SOBALD DEN MENSCHEN DAS GOLD AUSGEHT, SCHICKEN SIE, WIE HIER IM 4. SZENARIO, WIEDER IHRE ARBEITER ZU IHRER MINE. GUTE BEUTE FÜR IHREN TR, DER NUN SEHR VIELE SKELETTKRIEGER "ERSCHAFFEN" KANN.



DIE 4. SCHLACHT KONNTE NUR UNTER SCHWERSTEN VERLUSTEN MIT DIESEM "LETZTEN" AUFGEBOT GEWONNEN WERDEN.


DAS IST DER DRACHENHORST, DEN SIE IN MISSION 5 EROBERN MÜSSEN. VORSICHT: BEVOR SIE DEN HERUMFLATTERNDEN DRACHEN ZU NAHE KOMMEN, MÜSSEN ALLE FEINDLICHEN KRIEGER AUSGESCHALTET WERDEN!


HIN UND WIEDER KANN ER'S DOCH: DURCH DIESEN GROSSANGRIFF MIT KOMBINIERTEN WAFFEN VEREITELTE DER PC DEN ERSTEN VERSUCH, DAS 6. SZENARIO ZU BESTEHEN, SEHR SCHNELL UND NACHHALTIG.

5. Mission:
Befreien Sie so viele Drachen wie möglich! Besetzen Sie das Drachennest in den Bergen!



Ihr Trupp im SW wendet sich sofort etwas nach N, um dort den menschlichen Vorposten zu stürmen. Das hat zwei Vorteile: Zu der bereits vorhandenen Goldmine mit 37.500,- erhalten Sie eine weitere mit 32.500,- und werden außerdem nicht mehr von N angegriffen. Der Standort kann getrost im äußersten SW ausgebaut werden, da er durch umgebenden Wald gut geschützt ist. Das Seltsame an diesem Szenario ist der Umstand, daß Sie bereits ziemlich am Anfang massiv von Greifen angegriffen werden, sofern Sie nicht sofort einige Wachtürme bauen. Tun Sie das jedoch, unterbleibt jeglicher Greifenangriff. Sobald Sie einige Ritterattacken von O überstanden haben, können einige Kämpfer zu der neuen Goldmine geschickt werden, damit dort nichts anbrennt. Auch dort errichten Sie, sobald Ihre Struktur im SW steht, einige Türme, ein Gemeindehaus und eine Kaserne. Das nächste Ziel ist klar: Eine weitere Goldmine weit im O. Die herumstehenden Ritter, Elfen und Ballistas locken Sie wieder in eine Falle und bauen anschließend nördlich der östlichen Goldmine ebenfalls einige Türme. Mit einem starken Kontingent, bestehend aus Oger-Magiern und Berserker-Trollen, beziehen Sie dort Stellung. Mit beschleunigten TR („Haste"-Spruch) kann man die im NO stehenden Truppen schädigen und herauslocken. Der zu erobernde Drachenhorst befindet sich im äußersten NO. Wichtig ist, vorher alle Bewacher ausgeschaltet zu haben, da sie sonst beginnen, die Drachen zu bekämpfen. Sobald die Drachen auf Ihr Kommando hören und das Nest befreit ist, können Sie sich der nächsten Aufgabe zuwenden. Es ist nicht nötig, die restlichen Siedlungen der Menschen abzufackeln, obwohl Sie das natürlich tun können, wenn es Ihnen gefällt.

6. Mission:
Zerstören Sie alles! Teron (gelber TR) muß überleben!



Und wieder zeigt Ihnen der Computergegner, daß er einerseits sehr gescheit, andererseits aber auch reichlich dumm agieren kann. Beim ersten Versuch wurde alles investiert, um den Stützpunkt schnell auszubauen. Mit mehreren Großangriffen hintereinander zeigte der PC mit Brillanz, wie man Stützpunkte schnell und erbarmungslos pulverisiert. Im zweiten Versuch wurde mit den vorhandenen Truppen sofort ein Ausfall nach


DERARTIGE FELSWÄNDE KÖNNEN NUR MIT GOBLINS GEKNACKT WERDEN.



Auf einen Blick:
- 7. Mission

Norden unternommen, am südlichen Ufer des Teiches eine Verteidigungsstellung aufgebaut und die herumstehenden Gegner in die Falle gelockt. Dann war seltsamerweise Ruhe. Es erfolgte kein einziger Angriff mehr. Das soll einer verstehen. Egal, folgen Sie also Variante zwei:
Die Aufklärung zeigt, daß im äußersten SW ein kleines Dorf, hinter einer Felsbarriere geschützt, liegt. Dort sind gleich zwei Greifenhorste. Etwas nördlich Ihres Stützpunktes befindet sich eine sehr schöne Goldmine mit 110.000,-, allerdings von einigen Rittern bewacht. Ob Sie mit Ihren 62.500,- im Dorf zurechtkommen oder nicht, ist egal: Diese Mine muß erobert werden, da sie ja sonst vom Feind ausgebeutet wird. Die Bewacher werden weggelockt, einige Oger sichern dann. Sobald Goblins verfügbar sind, wird eine Lücke in den Fels gesprengt. Das Dorf ist, von den Greifen abgesehen, sehr schwach und kann im Sturm von drei oder vier kampfberauschten Ogern genommen werden. Die beiden Ballistas sollten allerdings vorher durch einen Wirbelsturmspruch des TR vernichtet werden. Je nachdem, wie schnell Sie waren, erobern sie nun eine weitere Goldmine. Im Test waren immerhin noch 62.500,- vorhanden. Die obere Goldmine sollte mittlerweile auch Zulauf von Arbeitern aus dem Dorf im NW erhalten, die natürlich wieder in den sicheren Tod laufen. Die Türme der NW-Stadt sind eine Aufgabe für beschleunigte Goblins („Haste"-Spruch). Die in der Gegend nördlich des Teiches verstreuten Truppen der Menschen können von Drachen gejagt werden. Also, alles kein Problem.

7. Mission:
Versenken Sie alle feindlichen Schiffe! Bauen Sie mindestens 5 Häfen!



Die Lage ist die, daß Sie auf Ihrer Seite der Welt an sich nur von Süden her mit Attacken landgestützter Einheiten zu rechnen haben; im N Ihres Stützpunktes treiben sich lediglich einzelne Ritter herum. Von W kommen immer wieder Greife und, sobald Sie dem Wasser zu nahe kommen, natürlich Angriffe maritimer Einheiten. Das Camp muß daher sowohl nach Süden als auch nach Westen hin gut mit Wachtürmen abgesichert werden. Ihr Goldvorrat beträgt 85.000,-, womit man schon was anfangen kann. Die Attacken des südöstlichen Dorfes sind teilweise sehr massiv, können aber mit drei Türmen und einigen Bewachern in Schach gehalten werden. Die nach Westen sichernden Türme sollten jetzt noch nicht zu nahe am Wasser erstellt werden, da sonst, wie gesagt, zusätzlich Schiffe abzuwehren sind. Sie beschränken sich darauf, zunächst nur defensiv vorzugehen, da die Angriffe aus dem Süden dann aufhören, wenn dort das Gold ausgeht. Das merkt man wieder ganz deutlich, da plötzlich massenweise Arbeiter von dort aufkreuzen und Ihre Mine plündern wollen. Vorsicht: Die müssen alle abgewehrt werden, da Sie jedes einzelne Goldstück selbst brauchen! Sobald vier Drachen bereitstehen, werden diese nach Norden und dann, am oberen Kartenrand entlang, nach Westen geschickt (Vorsicht: Nördlich Ihres Dorfes kreuzt ein Zerstörer, der jedoch einfach und nachhaltig mit einem Katapult beseitigt werden kann). Im äußersten NW liegt ein kleines, unbewachtes Dorf mit dem Greifenhorst.


DIE ZERSTÖRUNG DES GREIFENHORSTES IM NW GEWÄHRLEISTET RUHE BEIM AUFBAU.



DIESE MINE MUSS IN SZENARIO 7 EROBERT WERDEN!

Sinnvoll wäre es, diesen Angriff kurz nach der letzten Greifenattacke zu starten, damit die teuren Drachen, die Sie gleich noch mal brauchen, nicht unnötig verletzt werden. Nachdem dies geschehen ist, verlegen Sie die Drachen zurück ins Dorf und bauen einen starken Sturmtrupp von Oger-Magiern auf, sechs sollten es schon sein. Sie werden wahrscheinlich feststellen, daß Ihnen das Gold langsam ausgeht. Sie brauchen auf jeden Fall noch Gold für einen Hafen, eine Gießerei und eine Fähre! Etwas westlich des Dorfes befindet sich eine kleine, stark bewachte Insel mit einer Mine, die 107.500,- Gold beinhaltet! Die beiden Türme am NO-Strand dieser Insel werden mit den Drachen angegriffen, wobei sich einer um die Bogenschützen kümmern sollte. Egal, ob die Drachen überleben oder nicht: Diese beiden Türme müssen weg! Weitere Türme werden durch Goblins beseitigt, die an



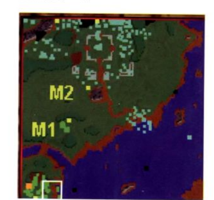
Auf einen Blick:
- 8. Mission
- 9. Mission
- 10. Mission

dem freigekämpften Strand abgesetzt werden. Anschließend setzen Sie Ihren Oger-Trupp dort ab, dopen alle durch den „Kampfrausch-Spruch" und stürmen den Rest der Insel, wobei es wichtig ist, die wenigen Ritter und die Ballista zu beseitigen. Was jetzt noch übrig ist, kann dann durch ein einzelnes Katapult oder, wenn Sie wollen, durch einige Goblins dem Erdboden gleichgemacht werden. Flugs Arbeiter herübergebracht, eine „great hall" aufgebaut und schon haben Sie wieder Gold in Hülle und Fülle! Der Rest ist schnell erledigt: Eine kleine Flottille Riesenschildkröten sollte genügen, um die Zerstörer des Feindes auszuschalten. Werfen Sie immer erst eines dieser Oger-Magier-Augen auf das anzugreifende Ziel, um herauszufinden, ob sich dort ein U-Boot herumtreibt. Sobald die Zerstörer ihrer namentlichen Bestimmung überantwortet wurden, können Drachen und weitere U-Boote gemeinsam sehr schnell den Rest erledigen.



MIT DIESER STURMTRUPPE SOLLTE IN SZENARIO 8 NICHTS MEHR ANBRENNEN

8. Mission:
Versenken Sie die feindlichen Schiffe! Zerstören Sie alle Feinde!



Zwei Dinge werden Ihren kleinen Stützpunkt im SW plagen: Greifen, die aus zwei Horsten im äußersten NW kommen, und andauernde Ritterattacken durch die Waldschneise am Kartenrand in der NW-Ecke des Dorfes. Diese Schneise wird zunächst mit zwei Wachtürmen gesichert, einen weiteren bauen Sie in die NO-Ecke. Da es zunächst sehr eng zugeht, muß darauf geachtet werden, alle Einrichtungen so zu bauen, daß keine Engpässe entstehen. Aus Gründen, die wiederum nicht nachzuvollziehen sind, hören die Greifenattacken plötzlich auf. Anstelle der Ritter werden nun Ballistas versuchen, die Türme zu zerstören. Etwas nördlich Ihres Dorfes befindet sich eine Mine mit 75.000,- (M1), etwas weiter noch eine mit 35.000,- (M2). Beide gilt es zu erobern. Die Ballistas des Feindes sind leicht abzuwehren, wenn man sie frühzeitig sieht, was Ihnen relative Ruhe verschafft, zunächst Ihren Stützpunkt vollständig auszubauen. Die erste Priorität bei den höherwertigeren Gebäuden gehört natürlich dem Drachenhorst. Einige Oger sollten beizeiten die Mine M1 sichern, wo auch gleich noch ein zweiter Stützpunkt mit Gemeindehaus und Kaserne errichtet wird. Den Bewachern der Mine M1 wird wahrscheinlich ein trauriges Schicksal blühen, da der Feind einzelne Magier schickt, die diese in Schafe verwandeln. Sobald Sie über drei, besser vier Drachen verfügen, wird diesem Spuk ein Ende bereitet. Der Magierturm steht relativ schwach bewacht im NW-Bereich der feindlichen Stadt und ist leicht zu vernichten. Da der Feind über Paladine verfügt, wäre ein Einsatz von TR nicht sonderlich ratsam. Daher müssen die Türme, die allenthalben in der Gegend stehen, in erster Linie durch Goblins beseitigt werden, die durch TR eine Beschleunigung erhalten. Sobald auf diese Weise ein Verteidigungsgürtel vernichtet wurde, können Sie die dahinter stehenden Bewacher wieder herauslocken, um dann wieder mit Goblins und Drachen den nächsten anzugehen. Etwas nördlich der Mine M2 befindet sich noch eine. Das Gold wird zwar nicht unbedingt benötigt, jedoch wird der Feind bald seine Arbeiter schicken. Daher rentiert sich auch dort eine entsprechende Wache. Die Marine des Feindes ist recht klein. Sobald Ihre Goblins beginnen, die Türme um den Hafen herum zu sprengen, fahren die Schiffe an den Strand heran, wo sie dann mit einem Katapult versenkt werden können. Es bleiben zwei U-Boote, die für Ihre Drachen kein Problem bilden. Sollten Sie sich dafür entscheiden, eigene Schiffe zu bauen, muß nur darauf geachtet werden, das Ölvorkommen etwas rechts von Ihrem Dorf bald zu sichern. Der Rest ist wieder Routine: Türme sprengen, Wachen weglocken. Da der Ort recht groß ist und Sie über sehr viel Gold verfügen, können Sie auch diesen und jenen Sturmangriff unternehmen, um die ganze Geschichte zu beschleunigen.

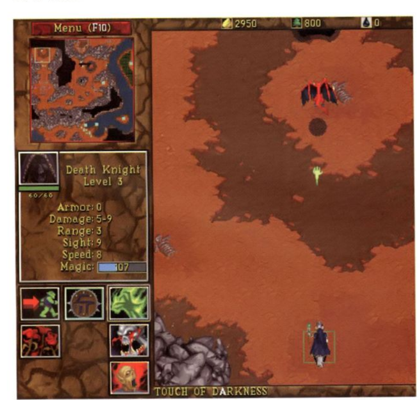
9. Mission:
Stehlen Sie das Juwelen-Zepter



Endlich wieder eine dieser Missionen, in denen Sie mit wenig Leuten taktisch klug vorgehen und die vorhandenen Waffen und Zauber äußerst präzise einsetzen müssen. Mit dem kleinen Trupp wenden Sie sich sofort nach O, wo nach einigem Geplänkel auch eine Siedlung auffindbar ist, die nur leicht bewacht ist und einen Hafen besitzt. Dort bauen Sie eine Fähre. Damit segeln Sie etwas weiter nach O und werden wahrscheinlich von einem Feuerball angegriffen. Tatsächlich finden Sie eine Insel mit einem Todesritter-Palast, bewacht von einem Magier und einem Bogenschützen, wo Sie sofort die Sprüche „Tod und Verwesung" und „Auferstehung" erforschen lassen. Nach einer risikolosen Fahrt in den äußersten NO entdecken Sie einen Zugang zu einer Waldlichtung, auf der ein Oger und einige Axtwerfer warten. Außerdem ist dort ein Sägewerk, das die Waffen der Trolle um zwei Level verbessert. Direkt übergesetzt nach W geht es jetzt schrittweise in Verteidigungsformation voran, da neben zahlreichen Skeletten auch Wachtürme vor-



DER ENDGEGNER DER 9. MISSION. EINSAM FLATTERT ER VOR SICH HIN...



...BIS IHM DURCH MEHRERE LEBENSENTZUG-ANGRIFFE DES TR DAS SCHICKSAL DES ABTRÜNNIGEN EREILT.

handen sind. Nun kann der TR (es wäre von großem Vorteil, ihn bis zum Schluß am Leben zu halten) seinen neuen Spruch anwenden. Die Elfen, die um die Türme herum postiert sind, erledigt er durch Lebensentzug. Im Norden befindet sich schließlich noch ein Gehege, aus dem weitere Bundesgenossen, Grunzer und Oger, zu befreien sind. Vorsicht: Sobald Ihr Mann das Gehege betritt, eröffnen Elfen und ein Wachturm das Feuer. Also sofort ab durch die Mitte! Jetzt wird es prekär, da Sie künftig auch auf Paladine stoßen, die bekanntlich sehr probate Mittel gegen TR einzusetzen wissen. Etwas weiter nach Süden, wieder andauernd von kleineren Trupps aus Schwertkämpfern, Skeletten Paladinen und Elfen gestört und geschwächt, finden Sie eine Schmiede und ein Katapult. In der Schmiede können Sie nun Ihr restliches Geld ausgeben, um die Waffen der Oger und Grunzer zu verbessern. Es empfiehlt sich nun, wirklich schrittweise vorzugehen, da keine weiteren Verstärkungen mehr auffindbar sein werden und noch einige Gegner zu überwinden sind. Irgendwann wendet sich der Hohlweg nach Norden und Sie stehen zwischen zwei Runensteinen. Nun ist es bald geschafft. Sie müssen jetzt nur noch einige Paladine und Elfen hervorlocken. Wenn Sie vorher aus den verwesenden Leichen Ihrer Feinde Skelettkrieger produziert haben, setzen Sie diese jetzt ein, da die Paladine sofort ihr Mana verschießen, um diese zu exorzieren. Somit kann sich der TR gefahrlos nähern und durch Lebensentzug bei der Bekämpfung seiner Todfeinde mitwirken. Ganz oben im NW flattert schließlich einsam ein Dämon, Ihr Endgegner.

Wenn Sie noch reichlich Axtwerfer haben sollten, können diese den Bösen erledigen. Wenn nicht, lassen Sie Ihren TR mehrmals Lebensentzug zaubern, wonach er jedesmal sofort nach Süden verschwinden sollte. Der Dämon flattert nur ein bißchen in die Richtung, aus der der Angriff kam, schaut ein wenig dumm und kehrt anschließend wieder zu seinem Lieblingsplatz zurück. Nach ca. drei solchen Angriffen (je mehr Mana, desto mehr Entzug!) zerbirst er schließlich in einer niedlichen, kleinen Flamme und der Sieg ist Ihrer!

10. Mission:
Bringen Sie den Magier von Alterac (SO) in den roten Kreis! Zerstören Sie die feindlichen Siedlungen!



In diesem Szenario kommt es entscheidend darauf an, wer zuerst die Goldminen erobert. Dennoch muß zunächst Ihr Dorf



VON DERARTIGEN GROSSANGRIFFEN WERDEN SIE ÜBERROLLT, WENN SIE....



...IHR DORF NICHT SOFORT MIT EINEM MASSIVEN GÜRTEL VON TÜRMEN BEFESTIGEN!

abgesichert werden, da Sie sonst schlichtweg plattgewalzt werden.

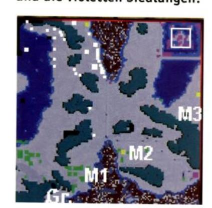
Nehmen Sie die Minen gemäß der Numerierung in der Karte ein und sichern Sie diese entsprechend mit Wachtürmen ab. Die Mine M2 wurde übrigens nicht angegriffen, es reicht also, wenn dort einige Oger die feindlichen Arbeiter am Betreten hindern. Sobald Sie Ihre Einrichtungen um die Mine M1 gebaut haben, wenden sich die Angriffe gegen diesen Standort. Sie werden von Magiern, die das „weiße" Dorf im NO entsendet, und von Greifen geplagt. Sobald Sie drei oder vier Drachen haben, vernichten Sie den Magierturm, der gottlob fast nicht bewacht oder gesichert ist. Auf dem Fluß, der Sie von dem zu rettenden Magier im SO trennt, treiben sich drei Zerstörer herum. Es ist leicht möglich, diese vom Ufer aus mit einem Katapult zu vernichten, verschwenden Sie also keine wertvollen Ressourcen, um später völlig nutzlose Kampfschiffe zu bauen. Auch die Mine M3 muß nach Norden hin gut abgesichert werden, da die Arbeiter der großen Siedlung im NO durch den Greifenhorst gehindert werden, den Ort zu verlassen.



Auf einen Blick:
- 11. Mission

Narürlich muß dieses Belästigungszentrum als nächstes dran glauben. Allerdings bricht dann auch die Flut von Arbeitern über die Mine M3 herein! Sobald wieder Ruhe eintritt, ist der Rest reine Routine: Jede Menge Goblins sprengen die meisten Türme, Drachen greifen dort ein, wo keine größere Bedrohung mehr durch Bogenschützen oder Wachtürme besteht, Paladine und Schützen werden weggelockt. Einige starke, kampf-berauschte Oger-Trupps beschleunigen durch Sturmangriffe die Vorgänge ungemein. Bauen Sie einen Hafen, sobald Sie die Karte dominieren. Einige Drachen vernichten erst die Schwertkämpfer, die etwas nördlich des SO-Dorfes stehen. Nun ist es gefahrlos möglich, den Magier zu holen. Die sehr langwierigen Abrißarbeiten beginnen langsam zu langweilen und bedürfen sicher keiner Anleitung mehr.

11. Mission:
Zerstören Sie alle Magiertürme und die violetten Siedlungen!



Gleich zu Beginn sind Sie in eine nette Seeschlacht verwickelt, die jedoch leicht gewonnen werden kann. Schlimmer sind da schon die Angriffe von Greifen. Warten Sie ab, bis der Angriff nach der Versenkung der gegnerischen Schiffe abgeschlagen werden konnte, und schicken Sie dann Ihre Drachen vorsichtig nach Osten. Das Ufer dort ist von Türmen gesäumt, immer abwechselnd ein Wachturm und ein Kanonenturm. Ein Kanonenturm wird nun von den Drachen aus der Kette herausgeschossen, um eine Landezone zu schaffen. Dort werden dann zügig alle Kämpfer mit den Fähren hingebracht. Nehmen Sie sofort eine Verteidigungsposition ein, da der gesamte Strand von kleineren Trupps überwacht wird. Das Katapult mit seiner Sichtweite von 9 Feldern bewegt sich nun am Strand entlang nach Süden und vernichtet jeden neu entdeckten Turm. Natürlich wird auch der Hafen, den Sie bald finden, abgerissen. Auf diese Weise kämpfen Sie sich nach Süden durch, bis Sie ein großer Wald zwingt, sich nach Osten zu wenden. Sollten Ihre Drachen bisher überlebt haben, schicken Sie diese weiter nach S und dann etwas nach O (siehe Karte: „Gr."). Dort ist einer der beiden Greifenhorste, der, nur durch einen Greifenreiter bewacht, schnell zerstört wird. Etwas im Osten steht noch ein starker Trupp Ritter, der jedoch letztlich auch noch von der mitgebrachten Truppe besiegt werden kann. Etwas rechts des ehemaligen Greifenhorsts finden Sie schließlich die Mine M1, in deren Nähe Sie einen Stützpunkt bauen. Sobald die Truppen wieder einigermaßen aufgefüllt sind, nehmen Sie die Mine M2 ein, die nur sehr schwach gesichert ist. Die Mine M3 schließlich steht völlig unbewacht in der Gegend und komplettiert Ihre Nachschublinie. Es lohnt sich aber, hier eine Sicherungs-Struktur zu errichten. Der Feind verhält sich in diesem Szenario sehr still, reagiert nur, wenn man ihm zu nahe kommt. Die meisten Türme können durch beschleunigte Goblins gesprengt werden. Oben im Norden ist der zweite Greifenhorst, der vorsichtshalber zerstört werden sollte, bevor es zum Showdown kommt. Da Gold im Überfluß vorhanden ist, liegt es an Ihnen, ob Sie nun eine starke Armee aufbauen und die Magierinsel im NO stürmen oder mit Goblins und TR die Hindernisse einzeln beseitigen. Die Magier in diesem Szenario weisen alle nur den Level 1 auf, sind also weitgehend ungefährlich. Nach dieser doch sehr geruhsamen Mission werden Sie zum „Halb-Gott" befördert. Als solcher sollten Sie sich dennoch warm anziehen, denn bei der nächsten Aufgabe geht's um's Ganze!



DAS ÄRGERNIS GREIFENHORST MUSS WEG. JEDOCH SOLLTEN SIE IHRE MINE (M3) GUT ABSICHERN, DA DIESE MASSEN VON ARBEITERN SOFORT DORTHIN EILEN WERDEN!



FAST GESCHAFFT! DOCH ZWISCHEN DEM ENDZIEL UND IHREN TRUPPEN STEHEN NOCH RIESIGE ARMEEN!



EIN EINZELNER DRACHE JAGT DIE PALADINE, SOBALD DIE WACHTÜRME ENTFERNT SIND.



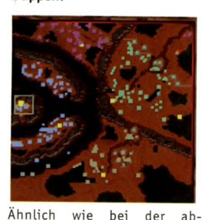
DIES IST DAS ZIEL VON LEVEL II.





Auf einen Blick:
• **12. Mission**

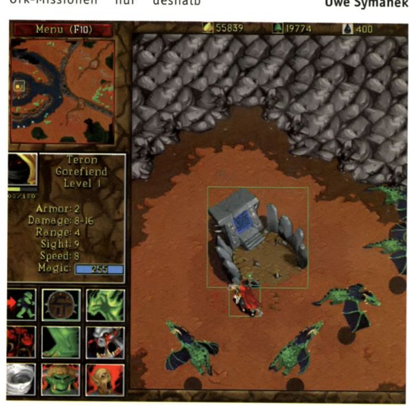
12. Mission:
Erobern Sie das Portal! Vernichten Sie alle feindlichen Truppen!



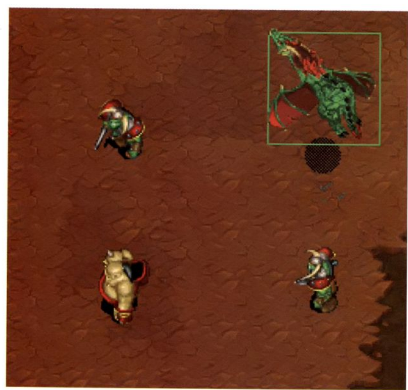
Ähnlich wie bei der abschließenden Mission der Menschen finden Sie sich mit allen Helden und einem starken Sturmtrupp wieder vor den Toren enorm befestigter Menschen-Forts. Der Weg geht nach Osten, rechts an den turmbewehrten Mauern entlang nach Süden, wo eine freie Goldmine mit 65.000,- Einheiten vorerst die einzige Einnahmequelle sein wird. Streit mit den Bewachern der Türme sollte auf das notwendigste Minimum beschränkt werden, da Sie sich große Verluste nicht leisten können. Also Vorsicht bei übereifrigen Kämpfern, die fliehende Feinde verfolgen! Sofort wird der Stützpunkt nach Westen hin mit mehreren Türmen abgesichert, während ein anderer Arbeiter schon einmal das Sägewerk baut. In den folgenden Sequenzen werden Sie immer wieder von meist paarweise aufkreuzenden Greifen gequält, die jedoch an der massiven Reihe der Wachtürme scheitern. Als nächstes brauchen Sie ein mobiles Axtwerfer-Kommando, da die Greifen nicht ausschließlich von Westen her angreifen. Angriffe von anderen Truppen sind eher selten und können leicht abgewehrt werden. Sobald das Gröbste überstanden ist, betrachten Sie die Karte, die mit den beiden Zeppelinen und dem magischen Auge des Oger-Magiers schon einigermaßen erhellt sein dürfte: Die Greifen kommen von den „blauen" Dörfern, die auf einer gut befestigten Insel eine Goldmine mit über 200.000,- Einheiten besitzen. Keine Frage: Dort müssen Sie hin, da Ihr Goldvorrat gerade für das Notwendigste reichen wird. Der menschliche Clan im SW Ihres Dorfes sollte kein Problem darstellen; sobald Sie ca. sechs Drachen besitzen, greifen Sie die Insel an. Es ist hierbei sehr wichtig, zunächst die beiden Wachtürme, die im Osten des Eilandes stehen, zu beseitigen, wobei man geschickterweise von Süden her angreift. Als nächstes muß unbedingt das Haupthaus zerstört werden, da der Feind reich ist und alles wieder aufbaut, solange er Arbeiter hat. Sobald das Haupthaus niedergebrannt ist, kommen die beiden Greifenhorste in dem anderen blauen Dorf an die Reihe, anschließend die Magier und ihr Turm auf der Insel. Sobald das geschafft ist, wird zunächst die Insel, dann das andere blaue Dorf von restlichem Personal und gefährlichen Einrichtungen gesäubert. Nun muß nur noch eine Truppe von Arbeitern auf die Insel gebracht werden, die dort ein Haupthaus errichten und mit der Ausbeutung der Mine beginnen (im Testspiel enthielt die Mine nach der Eroberung noch über 70.000,- Einheiten). Somit ist der Krieg de facto gewonnen, da jetzt wieder Gold im Überfluß bereitsteht und der Feind schon darniederliegt. Mit zwei Gruppen Drachen (ca. 4 pro Gruppe) wird nun die Bewacher-Crew des Portals angegriffen: Eine Gruppe „kümmert" sich um die Elfin Alleria, die andere um den Greifenreiter. Anschließend werden die Paladine, der Zauberer und der Kanonenturm eingeäschert. Nun kann ein Held angelandet werden, der das Portal in Besitz nimmt. Die Zerstörung des NW-Dorfes und der restlichen Einrichtungen, die von Menschen errichtet wurden, bedarf keiner Anleitung mehr, da es wieder pure Routine sein wird. Sobald das letzte Gebäude in sich zusammenfällt, erfährt man, daß man wieder zum „Designer" befördert wurde, und darf sich den Abspann ansehen.

Da der Mensch normalerweise hilfreich und gut ist und die Ork-Missionen nur deshalb spielt, um mit den feindlichen Stärken und Schwächen vertraut zu werden, während sein Herz natürlich ausschließlich für das Wohlergehen der Menschheit schlägt, bleibt eine bange Frage im Raume stehen: Ob jetzt wohl Ruhe ist? Oder wird sie doch irgendwie, irgendwann und irgendwo wieder auftauchen, die gefürchtete Horde? Sie wird, wollen wir wetten? Darauf sollten wir uns freuen.

Uwe Symanek



GESCHAFFT! DER TODESRITTER NAHM DAS PORTAL IN BESITZ!



DIE FÜNF ORK-HELDEN: EIN OGER-MAGIER, DER TODESRITTER, ZWEI KÄMPFER UND VOR ALLEM DEATHWING, DER DRACHENFÜRST, DER MIT SEINEN 800 LEBENSPUNKTEN EINE HARTE NUSS FÜR JEDEN GEGNER IST!



- Die erste Mission
- Die Planeten
- Basis-Strategie
- Aufbau eines Hercs

CYBERSTORM

Sie sind ambitioniert, voller Tatendrang, wollen Ihre Kenntnisse von der Akademie beweisen? Außerdem waren Ihnen Cybrids schon immer zuwider, stellen jetzt aber entsetzt fest, daß Ihre bisherige, selbst erarbeitete Ausbildung, bestehend aus der Anleitung und einem Probespielchen, nicht ausreicht? Dann sind Sie hier genau richtig, im Cybrid Destruction Learning Center.

Da es in Cyberstorm keine richtige Story gibt und sogar die einzelnen Szenarien zufällig vom Computer generiert werden, beschränkt sich dieser knappe, aber völlig ausreichende Games Guide auf allgemeine Tips und Tricks. Am Ende werden Sie feststellen, daß auch eine kleine Gruppe Hercs eine zehnfache Übermacht nicht zu scheuen braucht und sie locker samt Verteidigungsstellungen vom Erdboden fegt.

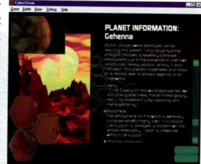
Leichtes Spiel

Für gewöhnlich ist gerade der Anfang bei allen Spielen, in denen man eine Gruppe, Basis oder ähnliches aufbauen muß, ziemlich schwierig. Cyberstorm macht hier die Ausnahme, der Schwierigkeitsgrad zu Beginn ist selbst unter Hard lächerlich und wird erst im späteren Verlauf zu einer Herausforderung. Die erste Trainingsmission kann man ohne Veränderungen sofort starten und wird sie sicherlich auch erfolgreich mit zwei Abschüssen beenden. Man beginnt am Rand der Karte (zumindest diese Mission ist immer gleich), in der Mitte steht ein einsamer und verlassener Laserturm und irgendwo treibt noch ein kleiner Cybrid

AUF DEM KAMPFSCREEN MIT DEM MENU AUF DER LINKEN SEITE SPIELEN SICH DIE MISSIONEN AB (OBEN). DIE STERNENBASIS MIT DEN DREI GEBÄUDEN STELLT DAS HAUPTMENU FÜR DIE MISSIONSVORBEREITUNG DAR (LINKS).

DIE PLANETEN

Jede Mission findet auf einem bestimmten Planeten statt, der sich in mehreren Punkten von der Erde unterscheidet. Vor allem wichtig ist die Anziehungskraft, da sie die Bewegungsreichweite stark beeinflußt. Um trotzdem die Oberhand zu behalten, sollten Sie bei größerer Anziehungskraft mehr Scouts mitnehmen. Noch wichtiger sind die Strahlungsverhältnisse. Teilweise funktionieren Waffensysteme auf einigen Planeten eingeschränkt oder gar nicht. Die werden kurzerhand aus den Hercs entfernt und gegebenenfalls durch andere ersetzt. Eine andere Strahlung beeinträchtigt oder zerstört die Schilde. Auch in diesem Fall wird die Aufklärung noch wichtiger, außerdem schränkt es die Verwendbarkeit aller Waffen ein, die primär Schilde beschädigen. Trotzdem sind diese Level die einfachsten, da weitreichende Raketen, die Flächenschaden anrichten, eine enorme Wirkung erzielen. Auch hier ist vielleicht ein Waffenwechsel angebracht und Schilde können für eine bessere Bewegung ausgebaut werden. Durch die gefährlichste Strahlenvariante geben die Sensoren ihren Geist auf. Allerdings haben die Cybrids nach wie vor ihren großen Erkundungsradius. In diesem Fall braucht man viele schnelle Hercs, die sich auch ohne Sensoren als Aufklärer eignen. Man baut also die leichtesten Sensoren in die Scouts ein. Mindestens drei der Scouts sind ratsam.



DIE LETZTEN ZEILEN DER PLANETENINFORMATION SIND DIE INTERESSANTESTEN.



NACH BESTANDENER MISSION BEKOMMT MAN SEINEN ERFOLG UND DEN STATUS DER EINHEITEN IN PROZENT AUSGEWERTET.

sein Unwesen. Der kleinere und schnellere Ihrer beiden Hercs ist ein Scout vom Typ Shadow, womit er die Erkundungsarbeit leisten sollte. Ihr zweiter Herc, ein Remora, stampft hinterher. Achten Sie darauf, daß am Ende der Runde der Scout in Sicherheit hinter dem Remora steht. Die Reichweite des Turms ist nicht größer als die Scannerreichweite Ihres Scouts, also warten Sie in einer Runde genau an der Grenze. In der nächsten laufen Sie mit beiden vor den Turm und feuern zuerst mit den Lasern (von beiden) und dann mit den restlichen Waffen. Sollte der Turm noch stehen, verstärken Sie die Schilde in Richtung des Turms. In der zweiten Runde können Sie auf seine Schildverteilung achten und zu einem Schwachpunkt, wahrscheinlich auf der anderen Seite, laufen. Spätestens in der dritten Feuerrunde sollte er zerstört sein. Nun suchen Sie den Cybrid mit dem Scout. Sobald Sie ihn gefunden haben, klicken Sie ihn an und betrachten wieder die Schildverteilung. Am Ende Ihrer Runde müssen Sie vorsichtiger sein, denn auch der Cybrid kann zu Ihrer Schwachstelle laufen, also die Schilde nicht komplett auf eine Seite schieben. Auch der Cybrid dürfte nach zwei bis drei Runden Geschichte sein. Denken Sie nur immer daran, sich genau neben die Gegner zu stellen, Ihre Trefferchancen sind klein genug. Achten Sie außerdem immer auf eine Feuererwiderung des Gegners, gegebenenfalls korrigieren Sie die Stärke Ihrer Frontschilde. Zurück in der Sternenbasis wird man befördert und erhält einige Credits zur Belohnung.

Basis Strategie

Vorrangiges Ziel ist es, möglichst viele Credits zu bekommen und einmal erlangtes Kapital nicht wieder zu verlieren. Also sollten Hercs unbeschadet aus jeder Schlacht kommen, um sich teure Reparaturen zu sparen. Zu diesem Zweck braucht man möglichst große, schwere Hercs, die über starke Schilde und ausgezeichnete Panzerung verfügen. Ihre Bewaffnung muß sowohl gegen Schilde als auch Panzerung großen Schaden über weite Entfernungen anrichten können, schließlich sind diese Kampf-Hercs sehr langsam und teilweise überhaupt nicht mehr fähig, einen Berg hochzuspringen. Wie in allen strategischen Kriegsspielen liegt auch ein Schwerpunkt auf der Erkundung von Terrain und Feindstellungen, die von diesen Hercs nicht übernommen werden kann. Um die Gegner also aufs Korn zu nehmen, müssen zuerst die potentiellen Ziele aufgeklärt sein. Für diesen Part eignen sich die leichten Shadow-Scouts besonders, und im gefährlichen Schußwechsel finden sie sowieso keinerlei Verwendung. Also werfen Sie den unnötigen Ballast, Waffen, Zielcomputer, Schilde, Cockpit usw. über Bord und bauen nur starke Scoutsensoren sowie später Overdrive Nodes und ein Anti Grav Unit ein. Heraus kommt ein wieselflinker Aufklärer, der das Gebiet erkundet und nach dem Feuergefecht wieder in Sicherheit hinter den eigenen Reihen verschwindet. Oftmals können somit die Cybrids nicht einmal das Feuer erwidern, weil die Kampf-Hercs (nicht aber die Scouts, die aber nicht angreifen) außerhalb ihrer Sensorreichweite liegen.

Piloten aus dem Reagenzglas

Die Bioderms sollte man immer nach ihren Fähigkeiten auswählen. Da jeder Herc anders bewaffnet wird - manche können Kanonen, Energiewaffen, Raketen etc. tragen - werden auch an den Piloten andere Anforderungen gestellt. Gerade am Anfang des Spiels, wenn man noch nicht genügend Credits hat, um sich das Allroundgenie Tola zu leisten, sucht man sich den Bioderm passend zum Herc. Auf die maximale Lebensdauer des Bioderms braucht man dabei nicht zu achten, schon lange vorher wird Ihr gefülltes Geldsäckel und neue Technik den alten Klon zur zweiten Wahl reduzieren. Lassen Sie niemals Clones ohne Links auf der Sternenbasis zurück, die werden bloß alt und verlieren an Wert. Wenn Sie einen

AUFBAU EINES HERCS

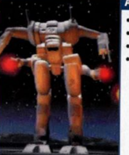
Eine schlagkräftige Armee besteht aus möglichst vielen Kampf-Hercs (zehn reichen für jede Mission, auch die allerletzte) und bis zu drei Scouts. Über die technische Entwicklung werden die Scouts im späteren Spiel sehr schnell und verfügen über eine große Sensorreichweite. Drei von ihnen reichen, um auch auf schweren und unwegsamen Planeten in einer Runde die gesamte Karte mit Leichtigkeit zu erkunden.

	KAMPF-HERC	SCOUT
Structure		
Chassis:	teuersten	Shadow, nicht den Sensei
Armor:	höchste „Overall Armor Rating"	die dünnste Panzerung
Drive:	teuersten	teuersten
Legs:	Reinforced oder Standard	Standard
Reactor:	teuersten	teuersten
Systems		
Battery:	teuerste	Chemical 108
Shield:	teuerstes	Shield 300
Sensor:	billigsten	teuersten Scoutsensor
Computer:	teuersten	Bertrand-Altrase
LifeSup.:	teuersten	Standard
Hardpoints		
Waffenslots:	ausgewogen, Schaden gegen	keine Waffen
Waffenslots:	Schilde und Panzerung	keine Waffen
Waffenslots:	meist teuersten	keine Waffen
Extraslots	teuersten ECM	AntiGravity Unit
Extraslots	AntiGravity Unit	Overdrive Node
Extraslots	eventuell Nanorepair	Overdrive Node
Extraslots	eventuell Overdrive Node	Overdrive Node
Extraslots	eventuell Resupply Drone v5	





DER JUGGERNAUT IST DER GRÖSSTE UND LANGSAMSTE HERC. DIE AUFKLÄRUNG ÜBERNIMMT IMMER DER KLEINE SHADOW.



Auf einen Blick:
- Pilotenauswahl
- Kampfstrategie
- Auswahl der Mission
- Tricks

Clone nicht mehr benötigen, sollten Sie ihn sofort recyceln, alles andere ist Geldverschwendung.

Planung

Sie kommen gerade erst abgekämpft aus der letzten Mission und wollen auch die nächste möglichst effektiv und problemlos bewältigen? Hier sehen Sie, wie der nächste Einsatz am besten geplant wird. Sie beginnen mit der Auswahl der Mission. Wenn Sie nicht genügend Hercs oder Piloten haben, wählen Sie natürlich bevorzugt einen Auftrag, der Ihnen möglichst viel Profit bei geringem Risiko einbringt. Vergessen Sie jedoch nicht, daß Sie nur befördert werden, wenn Sie Cybrids und ihre Gebäude zerstören. Bei der Missionsauswahl sollten Sie außerdem im späteren Spiel sehr genau auf die Verhältnisse auf dem Planeten achten. Wenn Sie sich entschieden haben, wird es eventuell nötig, Ihre Hercs umzubauen. Auf alle Fälle sollten Sie checken, ob neue Technologien verfügbar und Ihre Hercs in einwandfreiem Zustand sind. Nehmen Sie dann die Veränderungen vor. Als letztes statten Sie der Bioderm Facility einen Besuch ab. Dort müssen Sie noch sicherstellen, daß alle Bioderms von ihren Fähigkeiten auf die Hercs abgestimmt und auch topfit sind. Anschließend brauchen Sie nur noch die Mission zu starten.

Die Schlacht

Auch im Vorgehen in der Schlacht sollten Sie sich an folgendes Schema halten: Zuerst schicken Sie die Scouts aus und erkunden die Cybrid-Stellungen. Anschließend bringen Sie sämtliche Kampf-Hercs in eine gute Schußposition. Bevor man die Cybrids selbst in die Luft jagen kann, muß erst die jeweilige Schildzone durchbrochen werden. Manchmal drehen sich die Gegner nach einem Schuß und wenden Ihnen wieder einen intakten Schild zu, den Sie auch wieder mit der passenden Waffe entfernen. Sind die Schilde erst Geschichte, kommen Raketenwerfer und Kanonen zum Zug. Auch wenn die ELF-Waffen Schilde komplett ignorieren, so richten sie relativ wenig Schaden an und haben nur minimale Reichweiten. Für einen sinnvollen Einsatz dieser Gattung bräuchte man einen schnellen Herc, der dann allerdings wieder nur wenig einstecken kann. Sollte es Ihnen nicht möglich sein, Ihren Hercs durch Bewegung eine gute Trefferchance einzuräumen, verzichten Sie lieber auf den Angriff. Das spart Energie, und der Herc verteidigt sich immer noch automatisch, wenn er attackiert werden sollte. Nach dem Schußwechsel zieht man seine Scouts wieder in sicheres Gelände und stellt die Schilde auf den kommenden Gegenangriff ein. Dabei darf man die Schilde nur voll auf einer Seite verstärken, wenn die Cybrids nicht die Chance haben, in den Rücken des Hercs zu gelangen. Diese Option ist nur ratsam, wenn die Gegner weit entfernt sind oder man aber so viele Hercs hat, daß man eine Phalanx bilden kann.



TOLA IST DER BESTÄNDIGSTE UND LERNFÄHIGSTE BIODERM, DER ZUDEM NOCH ÜBER HERVORRAGENDE FÄHIGKEITEN VERFÜGT.

Tricksereien

Eine sichere Beförderung erhält man immer durch Angriffe auf eine Cybrid-Basis. Nachdem alle Geg-

PILOTENAUSWAHL

Welcher Bioderm eignet sich für welchen Herc? Wo habe ich ein gutes Preis-Leistungsverhältnis? In der unteren Tabelle bekommen Sie die Antwort und müssen nicht lange selbst das Biovat durchforsten. Für jeden Herc steht zusätzlich eine alternative Lösung parat. Sobald Sie genügend Credits angesammelt und eine anständige Anzahl Hercs haben, bietet es sich an, alle Kampf-Hercs mit dem Bioderm Tola zu besetzen.

Herc	Bioderm	Piloting	Energy	Missile	Cannon	Plasma	Adv. Tech	Credits
Shadow	Model 001	**50**	50	40	35	20	10	540
Shadow	Borok	**80**	35	60	70	45	45	5940
Remora	Kyoko	**60**	**55**	**50**	**45**	35	60	2000
Remora	Kadisha	**70**	**55**	**60**	**65**	40	35	5340
Sensei	Kyoko	**60**	**55**	**50**	**45**	35	60	2000
Sensei	Kadisha	**70**	**55**	**60**	**65**	40	35	5340
Ogre	Kadisha	**70**	**55**	60	**65**	40	35	5340
Ogre	Xian	**55**	**65**	35	**65**	45	55	6800
Giant	Kadisha	**70**	**55**	60	**65**	**40**	35	5340
Giant	Xian	**55**	**65**	35	**65**	**45**	55	6800
Demon	Kadisha	**70**	**55**	**60**	65	40	35	5340
Demon	Nura	**75**	**65**	**65**	65	40	55	15980
Reaper	Kadisha	**70**	**55**	**60**	65	40	35	5340
Reaper	Nura	**75**	**65**	**65**	65	40	55	15980
Apocalypse	Tola	**75**	**75**	**75**	70	70	**75**	50000

Um die Fähigkeiten noch weiter zu verbessern, schicken Sie doch Ihre Bioderms ins virtuelle Trainingslager. Am Anfang sind die Kosten noch etwas zu hoch, aber im späteren Spiel rentiert es sich immer mehr. Bei einer normalen Waffenauswahl für Ihre Hercs müssen Sie nur die unterstrichenen Fähigkeiten Ihrer Bioderms trainieren.

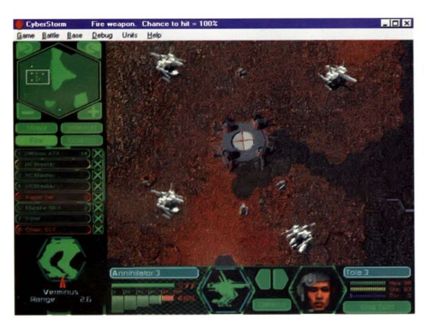




IN DEN BIODERM FACILITIES WERDEN NEUE BIODERMS GENERIERT, VORHANDENE TRAINIERT, GEHEILT ODER RECYCELD.

ner, Kanonen- und Lasertürme vernichtet sind, zerstört man noch die Gebäude der Reihe nach. Nur einen Construction Node läßt man stehen. Mit dieser Fabrik produziert der Computer nämlich neue Cybrids, die aber erst eine Runde pausieren müssen. Man stellt also seine Hercs um das Gebäude auf und schießt jeden neuen Cybrid einfach ab. Das wirkt sich positiv auf Rang und Geldbeutel aus, schließlich bringt jeder Abschuß zusätzliche tausend Credits. Es kann passieren, daß der Computer nach einigen Runden Nachschub bekommt, der irgendwo am Kartenrand auftaucht. Also das Transportschiff nicht unbewacht lassen.

Alexander Geltenpoth



JEDE RUNDE KOMMEN DREI NEUE CYBRIDS AUS DEM CONSTRUCTION NODE, MACHT ALSO JEDESMAL 3000 CREDITS.

AUSWAHL DER MISSION

Im Command Center sind alle verfügbaren Missionen aufgelistet. Allgemein gilt:

Missionstyp:	Schwierigkeit	Profit	Erfahrung
Mine Ore	leicht	gut	wenig
Mine Ore (hostile)	mittel	sehr gut	mittel
Quick Assault	mittel	mittel	mittel
Reconnaissance	leicht-schwer	schlecht	wenig-sehr gut
Defend Installation	schwer	mittel	gut
Secure Area	mittel	mittel	gut
Destroy Base	schwer	mittel	sehr gut
Destroy Cybrid C.C.	sehr schwer	gut-sehr gut	spitze



IN DEN ERSTEN MISSIONEN SOLLTE MAN ERZ ABBAUEN.

Bei Mine Ore-Missionen sollte man absichtlich keinen Herc mit Schürfgeräten ausrüsten, es ist einfacher, schneller und profitabler, alle Cybrids zu zerstören. Der Autominer erledigt dann den zeitaufwendigen und nutzlosen Job für Sie. Reconnaissance-Missionen benötigen eigentlich nur schnelle Scouts, die das Gebiet erkunden und wieder zum Schiff zurücklaufen. Alternativ kann man natürlich gleich die ganze Basis beim „Erkunden" dem Erdboden gleichmachen. Defend Installation-Aufträge sollten Sie nur annehmen, wenn Sie viele Kampf-Hercs und auch wirklich zwei oder drei Scouts haben. Ansonsten ist in den anderen Missionsarten eine zahlenmäßige Unterlegenheit ganz normal und wirkt sich auch nicht negativ aus.

ERSTE + HILFE

Die Siedler

Um den Inhalt aller Gegenstände oder Personen im Hauptlager zu verändern, muß man folgendermaßen vorgehen :

1. Man sollte das Datum mit dem DOS-Befehl **DATE** oder die Zeit mit dem Befehl **TIME** verändern (1.1.00), um den Spielstand zu erkennen.

2. Ein Spiel wird gestartet, eine Kampagne ausgewählt und SOFORT, noch bevor sich das Tagebuch meldet, abgespeichert (F2).

3. Im Verzeichnis SAVE editiert man mit dem Hex-Editor die Datei **TRANSxxx.DAT** (wobei das xxx eine Zahlenfolge von 901 bis 910 darstellt) mit dem Datum oder der Zeit, die man vorher angegeben hat (1.1.00).

4.) Von Zeile D940 bis Zeile DAB0 befindet sich der Inhalt des Hauptlagers in den Kampagnen 1 bis 10.

Man verändert alles folgendermaßen:

Level 1:	**Offset 55.633 - 55.754**
Level 2:	**Offset 55.875 - 55.996**
Level 3:	**Offset 55.875 - 55.996**
Level 4:	**Offset 55.705 - 55.826**
Level 5:	**Offset 55.875 - 55.996**
Level 6:	**Offset 55.705 - 55.826**
Level 7:	**Offset 55.741 - 55.862**
Level 8:	**Offset 55.705 - 55.826**
Level 9:	**Offset 55.767 - 55.888**
Level 10:	**Offset 55.987 - 56.108**

An diesen Stellen verändert man jedes GERADE Offset in **FF** (man kann auch höhere Werte einsetzen, z.B. **01 01 - FF FF).**

5. Sollte dies nicht funktionieren, da das Programm die Stellen nach der Zeit der Abspeicherung legt, suchen Sie nach den folgenden Zahlenreihen und verändern sie wie oben (die ersten zwei Nullen sind dann das erste Offset):

Level 1:	**00 00 00 0F 00 0C 00 00**
Level 2:	**00 00 00 32 00 32 00 00**
Level 3:	**00 14 00 32 00 2E 00 06**
Level 4:	**00 19 00 3C 00 2E 00 06**
Level 5:	**00 00 00 32 00 32 00 00**
Level 6:	**00 00 00 19 00 14 00 00**
Level 7:	**00 1E 00 32 00 2E 00 06**
Level 8:	**00 14 00 32 00 32 00 0C**
Level 9:	**00 00 00 32 00 32 00 00**
Level 10:	**00 1E 00 32 00 2E 00 06**

6. Wer aber nicht gleich alles verändern will, kann natürlich auch gezielt verändern:

1	Holz
2	Bretter
3	Steine
4	Schweine
5	Getreide
6	Mehl
7	Fisch
8	Schinken
9	Brot
10	Wasser
11	Bier
12	Kohle
13	Eisenerz
14	Gold
15	Eisen
16	Münzen
17	Zange
18	Axt
19	Säge
20	Spitzhacke
21	Hammer
22	Spaten
23	Schmelztigel
24	Angel
25	Sense
26	Beil
27	Nudelholz
28	Bogen
29	Schwert
30	Schild
31	Boot
32	Gehilfe
33	Holzfäller
34	Fischer
35	Förster
36	Schreiner
37	Steinmetz
38	Jäger
39	Bauer
40	Müller
41	Bäcker
42	Fleischer
43	Bergarbeiter
44	Bierbrauer
45	Schweinehirt
46	Eselzüchter
47	Eisengießer
48	Münzpräger
49	Schlosser
50	Schmied
51	Bauarbeiter
52	Planierer
53	Gelehrter
54	Schütze
55	Gefreiter
56	Unteroffizier
57	Offizier
58	General
59	Erkunder
60	Schiffsbauer
61	Esel

Die Zahlen sind jeweils das 1. bis 61. gerade Offset. **Andre Faßbender**

Offensive

Hier die kompletten Levelcodes zu Oceans neuem Strategiespiel:

	ALLIIERTE	DEUTSCHE
1	UHFNE	GNBQD
2	FBGBA	NUCWE
3	CHRJN	DABDD
4	JQHEX	GSCGE
5	NTIDC	GBBXD
6	MUKNN	HXAME
7	UNGHP	GTAND
8	ADMKE	VIALC
9	OGOAB	GLBJD
10	IBWDE	LPCKD
11	BHADE	MAAHD
12	LOREI	GXCSE
13	SAGUE	FQACD
14	BCUJI	VWAAB
15	HCGKE	HPBSE
16	LDKIE	RIATE
17	BHSDE	GUBEE
18	NBGSR	ULCSE
19	DATJU	SJBED
20	IOGPD	PKBGC

Armin Menzel

FIFA Soccer 96

Wenn Sie bei EAs Fußball-Hit ein paar neue Teams sehen wollen, gehen Sie folgerndermaßen vor:

1. Wählen Sie im Spielauswahl-Menü „Zurück auf DOS" und bestätigen dies.

2. Wenn dann der Abspann läuft, geben Sie XPLAY ein und bestätigen mit RETURN. So gelangen Sie in ein Sonder-Menü mit mehreren neuen Mannschaften, deren Spieler allesamt Angestellte von Electronic Arts sind.

Ein anderer Cheat läßt die Spieler in Unterhosen herumtoben:

1. Wählen Sie im Freundschaftsspiel-Menü für die linke Seite Vancouver aus der USA League und für die rechte Seite die Nationalmannschaft Kanadas aus.

2. Dann drücken Sie die Tasten STRG + ALT + EINFG, und es erscheint eine Tabelle.

Christian Belde

Witchaven 2

MARKETING	Alle Waffen, Zaubersprüche, Tränke, Rüstungen, Schlüssel und Erfahrungswerte
EXPERIENCE	10.000 Erfahrungspunkte
KEYS	Alle Level-Schlüssel
WEAPONS	Alle Waffen
ENCHANT	Magische Waffen
ARMOR	150 Rüstungspunkte
SHIELD	Midian Schild
SHIELD2	Ciraen Schild
SPELLS	Alle Zaubersprüche
MAGICARROW	Magische Pfeile
FIREBALL	Feuerball
FREEZE	Vereisung
NIGHTVISION	Nachtsicht
OPENDOOR	Öffnet alle Türen
POTIONS	Alle Tränke
HEALTH	Lebensenergie
STRENGTH	Kraft
CUREPOISON	Gegengift

INVIS	Unsichtbar
RESISTFIRE	Feuerfest
SHOWMAP	Levelkarte
KILLME	Selbstzerstörung

Um in einen anderen Level zu springen, geben Sie LEVEL, gefolgt von einer Zahl 1-15, ein.

Simon Kleber

X-COM - Terror from the Deep

Hier finden Sie drei bequeme Möglichkeiten in MicroProses Strategiespiel, Soldaten-, Basis- und Geldwerte mit einem Hex-Editor zu verändern.

Dirk Hildebrandt

Hexmanipulation der Datei SOLDIER.DAT (X-COM)

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0000000:	00	ZEB	00	00	GEB	STB	00	00	01	00	RG	00	FF	FF	11	00
0000010:	00	00	07	00	1C	00	00	ADB	REB	TGB	ZE	GE	AD	WG	RÜ	00
0000020:	03	TG	ST	4D	61	72	74	69	20	41	6C	63	61	6C	61	00
0000030:	6F	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0000040:	05	MF	00	MS	1E	RE	00	50	00	00	50	50	00	00	01	00
0000050:	05	00	FF	FF	0D	00	00	00	07	00	1C	00	00	50	50	50
0000060:	50	50	50	50	03	00	03	50	50	43	61	72	6C	6F	73	20
0000070:	42	6F	6E	61	6C	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0000080:	00	00	00	00	00	00	09	00	02	4F	25	50	00	50	00	00
0000090:	50	50	00	00	01	00	05	00	FF	FF	02	00	00	00	07	00

(Dreieck) Wert in A0 ändern
Bedeutet 160 Einheiten

(Abgerundetes Rechteck) Wert in 05 ändern
Bedeutet Rang ADMIRAL

(Ellipse) Wert in 03 ändern
Bedeutet Rüstung Magn.Ionen Panzer

(Rechteck) Wert in 50 ändern
Bedeutet 80 Einheiten

MS = M.S.Stärke
MF = M.S. Fähigkeit
RE / REB = Reaktion und RE Bonus
ZE / ZEB = Zeiteinheiten und ZE Bonus
AD / ADB = Ausdauer und AD Bonus
GE / GEB = Gesundheit und GE Bonus
TG / TGB = Treffgen. und TG Bonus
ST / STB = Stärke und ST Bonus
WG = Wurfgenauigkeit

Hexmanipulation der Datei BASE.DAT (X-COM)

	0	1	2	3	4	5	6	7		8	9	A	B	C	D	E	F
000000C0:	00	00	00	00	00	00	00	00	-	00	00	00	00	00	00	00	00
000000D0:	00	00	00	00	00	00	00	00	-	00	00	FF	FF	FF	FF	FF	FF
000000E0:	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	-	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF
000000F0:	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	-	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF
00000100:	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	-	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF
00000110:	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	-	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF
00000120:	FF	FF	00	00	00	00	00	00	-	00	00	00	00	00	00	00	00
00000130:	00	00	00	00	00	00	00	00	-	00	00	00	00	00	00	00	00
00000140:	00	00	00	00	00	00	00	00	-	00	00	00	00	00	00	00	00

Standort und Art der Einrichtung von DA (oben links)*
bis FD (unten rechts)*

Bauzeit bis zur Fertigstellung der Einrichtung von FE (oben links)*
bis 121 (unten rechts)*

* Bezogen auf die 36 Flächen der Basis (6x6)

Wenn bei DA bis FD etwas geändert wird, muß bei FE bis 121 der Wert, wo sich die Einrichtung befindet von FF in 00 (gleich Fertig) oder in 01 (1Tag zur Fertigstellung) geändert werden.

Beispiel: Ändern von dem 3. Platz in der 1 Reihe der Basis in Labor
==> DC in 02 / 100 in 01
in einem Tag ist nun mein Lager an dem Platz fertig.

Werte für DA - FD :

00 Luftschleuse	07 Allgemeine Lager	0E M.S.-Labor
01 Wohnblocks	08 Quarantänestation	0F Transmissionsresolver
02 Labor	09 Gauss'sche Verteidig.	10 U-Boot-Box (oben links)
03 Werkstatt	0A Sonarverteidigung	11 U-Boot-Box (unten links)
04 Kurzstrecken-Sonar	0B I.W.V. Verteidigung	12 U-Boot-Box (oben rechts)
05 Langstrecken-Sonar	0C Bombardementschild	13 U-Boot-Box (unten rechts)
06 Torpedoverteidigung	0D M.S.-Generator	

Hexmanipulation der Datei LIGLOB.DAT (X-COM)

	0	1	2	3	4	5	6	7		8	9	A	B	C	D	E	F
00000000:	70	C1	37	00	20	A1	07	00	-	00	00	00	00	00	00	00	00
00000010:	00	00	00	00	00	00	00	00	-	00	00	00	00	00	00	00	00
00000020:	00	00	00	00	00	00	00	00	-	00	00	00	00	00	00	00	00

Das Geld befindet sich an dieser Position.

In diesem Beispiel besitzt die X-Com 3.654.000 Geldeinheiten
Um dieses zu ändern wählt man einfach irgendein Geldbetrag und rechnet den in Hex um, das wären bei 500.000.000 -> 1D CD 65 00 nun müssen nur noch die Hi-Low-Bytes vertaucht werden 1D CD 65 00 -> 00 65 CD 1D und der Wert kann nun so eingetragen werden.

	0	1	2	3	4	5	6	7		8	9	A	B	C	D	E	F
00000000:	00	65	CD	1D	20	A1	07	00	-	00	00	00	00	00	00	00	00
00000010:	00	00	00	00	00	00	00	00	-	00	00	00	00	00	00	00	00
00000020:	00	00	00	00	00	00	00	00	-	00	00	00	00	00	00	00	00

INSERENTENVERZEICHNIS PC ACTION 8/96

Auf einen Blick:
- Bisherige Geschichte
- Neuerungen
- Musterparty
- Start in Kvirasim
- Wichtige Kräuter und Elixiere

DSA 2 - STERNENSCHWEIF

Nachdem in Kürze mit „Schatten über Riva" der dritte Teil der Nordland-Saga erscheinen wird, wollen wir Ihnen noch einmal vor Augen führen, was bisher im digitalen Universum des Schwarzen Auges geschah.

Die bisherige Geschichte; die neuen Aufträge

Im ersten Teil, der „Schicksalsklinge", bestand die Aufgabe darin, ein lange verschollenes Schwert dieses Namens ausfindig zu machen, da nur damit die Ork-Heere besiegt werden konnten. Nach dem rauschenden Fest, das zu Ehren Ihrer Party gegeben wurde und Teil 1 der Geschichte beendete, finden sich die Recken in dem Elfenort Kvirasim wieder und werden dort sofort von einem Herrn angesprochen, der auf den schönen Namen Elsurion Sternlicht hört und sich als Elfenbotschafter vorstellt. Er hat dieses Treffen vereinbart, um Sie mit der Suche nach dem Salamanderstein zu betrauen, einem Artefakt, mit dessen Hilfe man die mittlerweile zerstrittenen Elfen und Zwerge wieder vereinen könnte. Diesen Stein soll man zu einem Zwergenprinz, einem gewissen Ingramosch, bringen. Die Wiedervereinigung der beiden Völker tut not, da die Orks bereits große Teile des Landes kontrollieren und nur mit vereinten Kräften besiegt werden können. Kurz darauf quatscht Sie ein Herr namens Sudran Alatzer an, erklärt Ihnen, daß Sternlicht ein Schwätzer wäre und bietet 1.000 Dukaten Belohnung an, wenn Sie den Salamanderstein finden und in Lowangen bei Ailian Siebenquell abliefern. Als ob es nicht schon reichte, dringt nachts noch ein junger Phex-Priester in Ihre Unterkunft ein und beschwört Sie, die sagenumwobene Wurfaxt „Sternenschweif" wiederzubeschaffen, die dem eigentlichen Besitzer, dem Diebesgott Phex, gestohlen wurde.

Das Spiel, Neuerungen, Möglichkeiten

Die wichtigsten Neuerungen gegenüber der Schicksalsklinge finden wohl auf dem Battle-Screen statt. Es ist nun möglich, Schuß- und Wurfwaffen sowie Zaubersprüche auch diagonal einzusetzen. Dies ist ein großer Fortschritt im Vergleich zum Vorgänger, da dort der jeweilige Schütze bzw. Magier jeweils rechtwinklig zum Feind stehen mußte. Weiterhin hat man die Optionen, im Kampf jeden Helden einzeln vom Computer führen zu lassen oder aber die gesamte Party; wer rein ergebnisorientiert vorgeht, kann den Kampf auch berechnen lassen und wird in der Zwischenzeit mit einer netten Animation unterhalten; zusätzlich kann noch entschieden werden, ob die Helden Magie einsetzen sollen oder allein ihre Waffen. Im sogenannten „Lagerbildschirm" kann man einen Helden mit mehreren Aufgaben betrauen und muß nicht jedesmal bei einer Rast erneut die Einteilung, wer wann Wache steht, wer jagen geht und wer Pflanzen und Kräuter sucht, treffen. Dies alles geschieht nun mit einem einzigen Mausklick auf das entsprechende Icon „alte Einstellungen ausführen". Ein großes Entgegenkommen von Attic stellt die Möglichkeit dar, nun fast aus jedem Bildschirm heraus speichern zu können, ohne dafür einen Abenteuerpunkt (AP) pro Held „bezahlen" zu müssen. Gerade bei den langen Reisen zwischen den Städten mußte man diese Option im ersten Teil oft schmerzlich vermissen. Das Reisen an sich wurde komfortabler gestaltet, indem sich eine sogenannte Routenplanung vornehmen läßt und Sie sich somit nicht mehr von Kreuzung zu Kreuzung vorarbeiten müssen. Erwähnung finden sollte auf jeden Fall die überarbeitete Automap. Sie können nun eigene Einträge vornehmen und die Map in verschiedenen Stufen zoomen; das lästige Hin- und Herrennen zwischen bekannten Orten in einer Stadt entfällt, da auf der Map eine Art „Teleport"-Option zur Bewegung der Helden Anwendung finden kann.

Die „Musterparty"

Der nachfolgende Walkthrough basiert auf folgender Partyzusammensetzung:
Zwei Kämpfer, ein Zwerg, ein Magier, ein Firnelf und ein Auelf.



DAS RELATIV GROSSE INVENTORY DER DSA-HELDEN BIETET AUCH VIELE INFORMATIONEN. ACHTEN SIE HIER VOR ALLEM AUF DIE VERBLIEBENEN BEWEGUNGSPUNKTE, INSBESONDERE AUF DIE IHRES ERSTEN HELDEN, DA BEI DIESEM ALLES ABGELADEN WIRD, WAS MAN UNTERWEGS SO FINDET, ERLEGT ODER ERBEUTET.

Diese Zusammenstellung kam aus folgenden Überlegungen zustande:

● Der Zwerg verfügt von Beginn an über sehr viele Lebenspunkte (LP) und kann aufgrund seiner hohen Fingerfertigkeit (FF) sehr schnell der Schloßknacker der Gruppe werden. Durch entsprechende Talentsteigerungen wird er auch sehr schnell in der Lage sein, effizient zu feilschen. Da er ein begabter Axtkämpfer ist und zudem über einen hohen Ausgangsstärkewert (KK) verfügt, stellt er eine Bereicherung der „Frontkämpfer" dar.

● Die Elfen sind wohl die Universalcharaktere des Spiels. Sie können mit fast allen Waffen kämpfen, verfügen über ein breites und steigerbares Potential an wirksamen Zaubersprüchen und eignen sich besonders als Bogen- bzw. Armbrustschützen. Sie sind also die ideale Unterstützung aus der „zweiten Reihe". Sie können auch die Aufgabe der Pflanzen- und Heilkundigen übernehmen und überdies für die Ernährung der Truppe sorgen.

● Der Magier verfügt über das breiteste Repertoire an Zaubersprüchen und baut recht schnell ein beträchtliches Astralenergie-(AE)-Potential auf. Je nach ausgewählter Schule ist er bei richtigem Einsatz durchaus in der Lage, auch einen Kampf gegen eine enorme Übermacht „umzudrehen".

● Zu den Kämpfern ist nicht viel zu sagen, man braucht sie einfach „für's Grobe".

Es ist natürlich Geschmacksache, ob Sie sich für diesen oder jenen Helden entscheiden; mit der beschriebenen Party wurden jedenfalls alle Quests ohne allzu große Probleme gelöst. Natürlich wurden auch Charaktere wie Streuner und Gaukler sowie die Hexe und der Druide angeschaut, die jedoch dem Magier hoffnungslos unterlegen sind und nicht wie die Elfen über die Möglichkeit verfügen, viele Waffen einzusetzen und wenigstens leichte Rüstungen zu tragen. Streuner und Gaukler haben zwar ein kleines Repertoire an Waffenfertigkeiten und können leichte Rüstungen tragen, können jedoch dem Zwerg niemals Paroli bieten. Der Jäger kann nicht zaubern, was ihn, im Vergleich zu den Elfen, zurückwirft. Es ist übrigens völlig egal, ob Sie sich für männliche oder weibliche Charaktere entscheiden.

Start in Kvirasim

Glücklicherweise findet in Kvirasim gerade der Wochenmarkt statt. Somit können Sie Ihre Helden mit allen notwendigen Ausrüstungsgegenständen versorgen. Anschließend verlassen Sie die Stadt und begeben sich nach Südwesten über Hilhaus nach Gashok (Routenplanung!). Sofern die Party nicht aus Teil 1 importiert wurde, haben Sie die Möglichkeit, gleich nach dem Verlassen der Stadt einer Rondra-Priesterin zu helfen, die von einer Truppe Orks angegriffen wird. Dieses verschafft Ihnen so viele Erfahrungspunkte, daß Sie sofort Stufe 3 erreichen. Danach setzen Sie Ihren Weg fort, bis Sie Gashok erreichen. Gleich danach wird einer Ihrer Helden durch einen Armbrustbolzen verletzt, der aus dem Hinterhalt abgeschossen wurde. Alle Bewohner der Stadt verhalten sich merkwürdig zugeknöpft. Bei einem Rundgang durch die Stadt finden Sie eine abgebrannte Mühle, die offenbar absichtlich abgebrannt wurde. Auch hierzu erfährt man von den Einwohnern lediglich, daß der ehemalige Besitzer, der elfische Müller Artherion, die Stadt nach dem Brand verlassen hat. Ein großer Aschehaufen am Marktplatz gibt ein weiteres Rätsel auf, zu dem sich die Einwohner nicht weiter äußern möchten. Übernachtet man nun, wird man durch ein seltsames Ritual vermummter Gestalten geweckt. Die einzige Person, die Ihnen weiterhilft, ist die Kräuterfrau Gerlanje, die in ihrem einsamen Zelt am Marktplatz ihre Ware feilbietet. Sie erzählt Ihnen, daß Artherion sich in einen Wald zurückzog, der nordöstlich von Gashok liegt. Sie begeben sich dorthin und finden den Müller, der berichtet, daß ihn die Kultisten umbringen wollten, und darum bittet, ihn zu rächen. Leider weiß er nicht, wer die Anführer sind, vermutet jedoch, daß es einer der unlängst zugezogenen Fremden sein muß. Bei Gerlanje erfragen Sie den Namen des Fremden: von Kuslik. Den suchen Sie auf und erfahren die Namen der beiden anderen, von Tifhusen und von Donnerbach. Der Letztgenannte ist Ihr Gesuchter. Er versucht, Sie zu bekämpfen, was ihm aber nicht gelingt. In seinem Hause finden Sie ein Dokument, welches ihn als Anführer der „Bannstrahler" bloßstellt. Nachdem Sie Art-

WICHTIGE KRÄUTER UND ELIXIERE

Die häufigsten Krankheiten sind Dumpfschädel, Tollwut und Schlachtfeldfieber. Auch hier sei auf das Handbuch verwiesen, das sehr schön beschreibt, welche Pflanzen für welche Krankheiten benötigt werden. Von diesen sollte man immer einen ausreichenden Fundus dabei haben. Einige haben jedoch neben der medizinischen noch andere, sehr sinnvolle Wirkungen:

Wirselkraut: Gibt 10 LE bei Verwundungen, also ebensoviel wie eine Flasche Heiltrank. Nur wiegt es fast nichts und kann in großen Mengen in einem Slot des Inventorys untergebracht werden. Niemals verkaufen, man braucht es immer.

Vierblätterige Einbeere: Gibt 1 - 5 LE bei Verwundungen; ideale Ergänzung zum Wirselkraut.

Gulmond: Gibt 2 KK-Punkte; zusammen mit einem Kraftgürtel (=5 KK) kann ein Held also um 7 KK gesteigert werden, womit sich seine AT und BP u. U. deutlich erhöhen können. Wiegt fast nichts und braucht wenig Platz (siehe Wirselkraut), ist also dem KK-Elixier vorzuziehen.

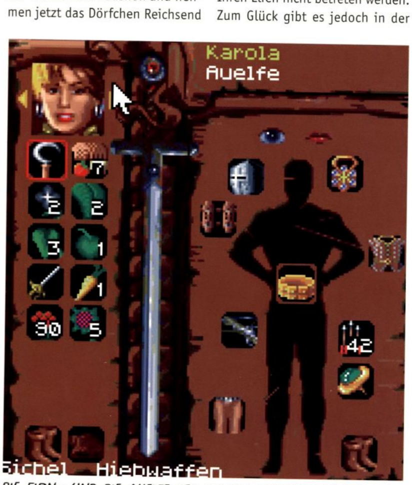
Tarnele: Gut für die Regeneration während des Schlafs (AE und LE).

Die meisten Gifte können verwendet werden, um die Waffen zu vergiften (nicht bei Kämpfern). Ein mit Kukris vergifteter Dolch richtet, sofern er trifft, außerordentlichen Schaden an. Bedauerlicherweise ist das Gift nach einem Angriff meist verschwunden, weshalb es nicht finanzierbar wäre, immer alle Waffen zu vergiften. Deshalb sei geraten, dies bei den Helden zu tun, die selten in den Nahkampf geraten und wenig LE haben, also Elfen und Magier. Wenn man über viel Geld verfügt, empfiehlt sich vor allen Dingen die Vergiftung der Pfeile. Bei „jungen" Magiern sind zwei oder drei Fläschchen Zaubertrank im Gepäck niemals von Nachteil, da das AE-Potential noch nicht sehr entwickelt ist.



Auf einen Blick:
- Finsterkoppbinge
- Kleider
- Wichtige Zaubersprüche

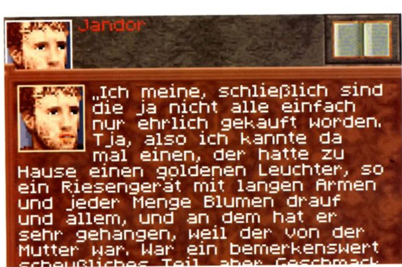
herion gerächt haben, begeben Sie sich zur Ruhe und werden mitten in der Nacht aus den Betten gezerrt, da Sie die aufgebrachte Stadtbevölkerung wegen der Tötung von Donnerbachs lynchen möchte. Das bei diesem gefundene Dokument beweist jedoch, daß Sie nichts Unrechtes taten, und so läßt man Sie wieder in Ruhe. Am nächsten Tag schauen Sie noch mal bei Artherion vorbei, der Ihnen zum Dank zwei magische Waffen schenkt: einen Bogen und ein Schwert. Verläßt man die Stadt, ohne zu übernachten, wird man von Bütteln gejagt und zurückgebracht; der weitere Verlauf ist dann identisch. Sie wandern wieder zurück nach Gashok und nehmen jetzt das Dörfchen Reichsend im Südosten aufs Korn, um von dort aus die Finsterkamm-Berge zu erforschen. Das geschieht in der Hoffnung, eine alte Zwergenstadt zu finden, in welcher der Salamanderstein sein soll. Außerhalb der Stadt begegnen Sie einem Ritter, der recht arrogant daherredet. Sie antworten ebenso anmaßend und haben somit die Gelegenheit, ein echtes Duell ausfechten zu dürfen. Es sei deshalb empfohlen, Gashok nicht mit Ihrem fährtenkundigen Elfen, sondern ausnahmsweise mit einem Kämpfer an der Spitze zu verlassen. Als Belohnung winken einige nette Waffen sowie eine schwere Rüstung und natürlich extra EP für den Kämpfer (Achtung: Während des Duells sollte kein anderer Held eingreifen!). Auf dem Weg stoßen Sie immer wieder auf Abzweigungen, Sie halten sich grob südlich, bis Sie die alte Zwergenstadt Finsterkoppen finden. Diese Stadt liegt zum Teil unter der Erde. Der unterirdische Teil ist jedoch schwer bewacht und kann mit Ihren Elfen nicht betreten werden. Zum Glück gibt es jedoch in der Sektion „Verwandlung" die Zaubersprüche „Adler, Wolf und Hammerhai" bzw. „unsichtbar". Dergestalt getäuscht, stellen die Wachen kein Hindernis mehr dar. Gleich gegenüber dem Eingang finden Sie einen Tempel des Feuergottes Ingerimm. Fragen Sie den Geweihten darin einige Male nach der Binge, bis er schließlich den Schlüssel herausrückt.



DIE FIRN- UND DIE AUELFE DER PARTY. SIE SORGEN FÜR DIE ERNÄHRUNG UND, DURCH IHR KRÄUTERWISSEN, FÜR DIE HEILUNG DER VERWUNDETEN UND KRANKEN IHRER PARTY. DURCH IHRE SCHUSS- UND WURFWAFFEN UNTERSTÜTZEN SIE SIE SEHR WIRKUNGSVOLL BEIM KAMPF. AUSSERDEM SIND SIE GUTE ZAUBERER, DIE MIT BEHERRSCHUNGS- UND BLENDZAUBERSPRÜCHEN MANCHEN FEIND AUSSCHALTEN BZW. IN SCHACH HALTEN KÖNNEN.

Finsterkoppbinge

Sie betreten das alte Gewölbe und durchsuchen natürlich Raum für Raum sehr sorgfältig. Unter anderem finden Sie zwei Kraftgürtel, die zunächst für Ihre Kämpfer bestimmt sind, die daraufhin fünf Stärkepunkte mehr erhalten. Im Nordosten kann man nach hartnäckigem, wiederholtem Durchsuchen der glühenden Kohle einen Ring finden, der seinem Träger künftig 50% eines evtl. Feuerschadens erspart. In dem großen Raum südöstlich wird der Träger dieses Ringes vor Ingerimms Altar in Trance fallen und sehen, wie der Gott einen Golem in der Kunst des Schmiedens unterweist. Sehr wichtig ist ein Kamin, den Sie im äußersten Nordwesten finden, da Sie durch diesen künftig auf kürzestem Wege von Etage zu Etage gelangen. Zunächst erforschen Sie ihn jedoch auch nach oben, da sich dort ein wichtiger Schlüssel befindet. Sobald der Level erforscht ist, begeben Sie sich in die zweite Etage. Auch dort finden Sie wieder zwei Kraftgürtel und viele andere nützliche Dinge, wobei Sie auf jeden Fall den Topf mit Wagenschmiere und die Kurbel mitnehmen. Ein Hebel kann umgelegt werden, womit eine Falle in einem anderen Raum entschärft wird. Die in der Nähe befindliche Trittplatte hingegen macht eine weitere Falle scharf. Betritt man sie erneut, entschärft man diese Falle wieder. Ein anderer Hebel bewirkt, daß Ihre Party in eine Grube stürzt und anschließend von fünf untoten Zwergen angegriffen wird. Der südliche und westliche Teil dieses Levels interessiert momentan nicht, weshalb Sie sich in den dritten Level begeben. Hier findet die im ersten Level gefundene Schaufel Anwendung, da Sie viele Geröllhaufen, die durch Stolleneinstürze entstanden sind, wegräumen müssen, um einen Kupferschlüssel zu finden. Weiterhin entdecken Sie ein Pergament, welches eindringlich vor Frevelei, also Diebstahl von Besitztümern Ingerimms und Grabräubereien, warnt. Sie stoßen auch auf eine alte Lore, die mit der Wagenschmiere wieder flott gemacht werden kann. Läßt man nun einen ausgewählten Helden damit fahren, verletzt sich dieser zwar gewaltig, erhält jedoch einige EP. Im südlichen Teil des Levels stoßen Sie auf jede Menge Zwergengräber, die Sie jedoch nicht berühren, da dies unerfreuliche Kämpfe mit untoten Zwergen einbringen würde und außerdem den Zorn Ingerimms wegen der Frevelei auf Sie zöge. Deswegen klettern Sie gleich in die vierte Etage und werden im nordöstlichen Raum wieder von fünf untoten Zwergen und einem Zombie angegriffen. Neben einigen Waffen erobern Sie ein Steinmedaillon, welches Sie später brauchen werden. In diesem Raum finden Sie auch ein großes Rad, welches Sie aber jetzt noch nicht betätigen. Die schimmernden Wände an der Südseite des Raumes interessieren nicht weiter, weshalb Sie nun in die große Halle im Süden des Levels schauen. Dort wartet bereits ein Wasserspeier auf sein Ende. Im Südosten befindet sich die Passage zu Level 5, der momentan noch mit Wasser gefüllt ist. Durch die Option „Party teilen" schicken Sie den schwimmbegabtesten Helden in die Fluten und lassen ihn so lange hin- und herschwimmen, bis er einen „magischen Wasserschlauch" findet. Dieser Wasserschlauch hat die angenehme Eigenschaft, sich nie zu leeren, weshalb auch bei längeren Reisen die Gefahr des Verdurstens gebannt sein wird. Mit Hilfe des großen Rades können Sie den fünften Level entwässern, womit es möglich wird, eine im Norden befindliche Bodenplatte mittels Brecheisen (Level 1) zu öffnen und den letzten Level zu betreten. Auch in diesen Katakomben finden Sie jede Menge nützlicher Dinge, unter anderem drei Kraftgürtel, zwei schwere Armbrüste und einen



DIESEN KERL TRIFFT MAN IN TIEFHUSEN IN DER KNEIPE GOLDSCHATZ. NUR ER BRINGT SIE IN IHRER SUCHE NACH "STERNENSCHWEIF" MIT DEN RICHTIGEN LEUTEN IN KONTAKT. SEIEN SIE GEDULDIG MIT IHM, ER REDET VIEL UND TRINKT NOCH MEHR.

Schlüsselbund. An dem Schlüsselbund können künftig alle Schlüssel befestigt werden (Schlüsselbund in die rechte Hand nehmen, mit Schlüssel darauf klicken) was jede Menge Platz im Inventory schafft. Eine Truhe enthält sieben Garnituren spezieller Lederkleidung.

Kleider machen Leute

Gehen Sie wie folgt vor: statten Sie einen Helden mit einer Fackel und einem Zunderkästchen sowie dem Steinmedaillon aus und verwenden Sie wieder die Option „Party teilen", indem Sie nur diesen einen Helden abteilen. Anschließend lassen Sie ihn einen Satz Lederkleidung aus dieser Truhe anlegen und schicken ihn auf den Weg durch die Tür gegenüber der Truhe. Hinter der Tür befinden sich sieben glühende Steinplatten, die ohne diese Lederkleidung nicht zu überwinden wären. Es kann sein, daß der Held öfter zögert (je nach „MUT"), aber schließlich sollte es gelingen. Nordwestlich fanden Sie vorher ein Pergament, aus welchem der Hinweis entnommen werden konnte, daß die Tür nach den Steinplatten nur mit einer brennenden Fackel zu öffnen sein wird. Sie stehen nun im Allerheiligsten, wo Sie auf einen Golem treffen, der „das Pfand" von Ihrem Helden verlangt, das Steinmedaillon. Der Golem beginnt sofort, ein Schwert zu schmieden. Während er arbeitet, lassen Sie Ihren Helden weiter die Räume erkunden. Er findet im Südosten eine Truhe mit dem Salamanderstein, den er nun gegen das Schwert tauschen kann. In einer anderen Truhe befindet sich jede Menge Geld, von dem jedoch nichts genommen wird, da der Held sonst auf dem Rückweg über den Steinplatten verbrennen würde. Dasselbe würde natürlich passieren, wenn er versuchen sollte, neben dem Stein auch noch das Schwert mitzunehmen. Vergessen Sie nicht, die Ledergarnitur wieder in die Truhe zu legen und begeben Sie sich wieder zu Level 2. Dort durchqueren Sie den Gang im Süden; die dort angebrachten Fallen sind bereits entschärft. Nachdem hinter Ihnen ein Steinblock den Rückweg versperrte, finden Sie in der Wand dieses Raumes einen Mechanismus, den Sie mittels der Kurbel und dem in Level 1 gefundenen Kettenstück wieder reparieren können. Nun wird ein Durchgang nach Norden frei, der Zutritt zu einem Raum verschafft, in dem zunächst eine Truhe durchsucht wird. Sobald Sie etwas vom Inhalt nehmen wollen, erscheint ein Kobold und stellt Ihnen ein Rätsel (Antwort: Elche). Zur Belohnung erhalten Sie einen Schlüssel, mit dem es nunmehr möglich sein wird, das Hauptportal von innen zu öffnen. Man sollte den Kobold nicht angreifen und ihm ein kleines Gastgeschenk überreichen, wofür man dann in die Nähe des Ausgangs teleportiert wird. Zu den verschlüsselten Dokumenten, die zu finden waren, sei noch angemerkt, daß sie nur Hinweise enthalten. Bei einem fehlen die Vokale, beim anderen wurde alles von hinten geschrieben und die Wortgrenzen verschoben. Nach Verlassen der Binge geben Sie noch schnell den Schlüssel zurück und haben somit bereits einen wesentlichen Teil Ihres Auftrages abgeschlossen. Da die Binge ziemlich der schwierigste Teil des Spieles ist, wurden die Abläufe detailliert geschildert. Das weitere Vorgehen wird in etwas kürzerer Form dargestellt.

WICHTIGE ZAUBERSPRÜCHE

Der wichtigste von allen ist zweifellos der Spruch „fulmente caeda", da er den Gegner für einige Zeit praktisch lähmt. Das ist allerdings auch eine Sache, die das Spiel hin und wieder unnötig „verlangweilt", da selbst starke Gegner wie der „Schlinger" oder gar der Endgegner völlig schachmatt zu setzen sind und keinen Stich machen. Das Pendant zu dem AD&D-Standardspruch „Feuerball" dürfte der Spruch „fulmen" sein, der immer seine Wirkung tut und auch bei Neulingen in der Zauberbranche meistens klappt und aus großer Distanz angewendet werden kann.

Als weitere Kampfzauber seien empfohlen:

Ferrrum, fatiga (Eisenrost); der Gegner ist sofort ohne Waffe. Nachteil: Man muß neben dem Gegner stehen
Plumbumbarum (dito); der Gegner trifft schlechter (siehe o. a. Beispiel zu AT-Werten)

Sehr wirkungsvoll sind auch Sprüche aus anderen „Schulen":

Horriphobus (dito); Gegner verläßt den Kampf
Conspectus malus (böser Blick); Gegner kämpft eine gewisse Zeit (hängt von der Fähigkeit des Zauberers ab) auf Ihrer Seite
Ligo et vincio te (Band und Fesseln); Gegner kann sich einige Zeit nicht mehr bewegen
Rigesce, velut lapis (paralü); Gegner versteinert

Aber nicht nur Kampfzauber sind maßgebend für ein erfolgreiches Fortkommen im Spiel. Nachfolgend die Sprüche, die die Magiebegabten unbedingt beherrschen sollten:

Balsamum (balsam); Heilungszauber, besonders bei Anfängerpartys wichtig
Corpus et mens, requiescite (ruhe Körper); bessere Regeneration während des Schlafs
Acies celerrima (axxeleratus); beschleunigt den Betroffenen während des Kampfes, so daß er weitere Strecken zurücklegen oder mehrfach angreifen kann
Porta et lanua, aperite vos (foramen); öffnet Türen und Truhen
Transversalis teleport (dito); befördert Partys in Dungeons über weite Strecken. Gut zur Vermeidung gefährlicher Passagen; klappt jedoch nur in bekanntem Gebiet, in dem mindestens ein Held ist oder war.
Nuda structuram magiae (analüs); verrät die Magie eines Gegenstandes, einer Waffe
Lignum et lapis (penetrizzel); läßt Magier durch Wände sehen; gut zur Erkundung von Dungeons
Splendite (flim flam); erzeugt Licht in Dungeons

Natürlich gibt es noch sehr viel mehr Zaubersprüche, von denen sehr viele auch sehr effektvoll sind. Nur, die Steigerungsversuche sind begrenzt, und ein kleines, aber gut entwickeltes Party-Repertoire ist sicher einem breiten, selten funktionierenden Sprüche-Fundus vorzuziehen. Oftmals hat man „seine" Lieblingssprüche erfolgreich gesteigert und noch einige Versuche übrig. Die kann man dann auf Sprüche wie eben „Geister bannen" oder „Adler, Luchs und Hammerhai" verwenden, bis sie einen Wert von 0 haben, da man diese Sprüche mindestens einmal im Spiel braucht. Auf jeden Fall sei geraten, den Magier schnellstens alle Stabzauber durchführen zu lassen. Ausführliches hierzu steht im Handbuch.

Auf einen Blick:

- Sveltsümpfe
- Lowangen
- Aufbruch
- Charakter-Generator
- Talentproben
- Attacke

Die Sveltsümpfe bzw. Sumpf des Vergessens, Teil 1

Von Finsterkoppen aus begeben Sie sich wieder nach Gashok, verkaufen dort alles, was Sie nicht brauchen, geben Waffen zur Reparatur usw. Verlassen Sie dann die Stadt nach Süden und schwenken Sie bei nächster Gelegenheit nach Westen. Ziel: Der Sumpf des Vergessens, den Sie ausgiebig erforschen und weitgehend von Sumpfrantzen, Goblins und Orks säubern. Sie treffen auf Echsenwesen, die Sie bitten werden, ein Monster zu töten. Dieses befindet sich ziemlich genau im Zentrum des Sumpfes und ist eine Art Tyrannosaurus-Rex-Verschnitt. Alles andere, was Sie an rätselhaften Dingen vorfinden, interessiert momentan nicht. Wichtig ist zu diesen Zeitpunkt wirklich nur, den Sumpf von Monstern zu säubern. Ein kleiner Tip am Rande: Bei Betreten des Sumpfes sollten die beiden Stärksten vorangehen, da es passieren kann, daß der erste versinkt und demzufolge herausgezogen werden muß. Der Anführer sollte nichts in den Händen und am Leib haben, da hin und wieder Gegenstände verlorengehen. Also: Alles im Inventory verstauen und nach erfolgreichem Passieren wieder anlegen.

Lowangen

Nun geht's endlich in die Stadt. Bereits jetzt kann es passieren, daß eine Meldung erscheint, die Ihnen mitteilt, daß „die Verfolger nahen". Dies geschieht, sobald sich die Party im Besitz des Salamandersteins befindet, und führt immer wieder zu netten Kämpfen mit diesen Verfolgern. Südlich von Lowangen begegnet Ihnen ein Streuner mit Namen Antharon, der anbietet, Sie sicher durch die Orklager vor der Stadt zu bugsieren. Am Stadttor nehmen Ihnen die Orks alles ab außer den magischen Gegenständen und dem Geld. Glücklich der, der seine Party aus dem ersten Teil mit all den magischen Waffen, die dort zu finden waren, importiert hat. Gleich nachdem Sie die Stadt betreten, bedankt sich ein gewisser Gavron für das Geleit, welches Sie seinem Bruder gaben, und verschwindet wieder, allerdings unter Mitnahme des Salamandersteins. Ab jetzt tickt Ihre Zeit: Finden Sie den Stein nicht binnen sieben Tagen wieder, ist das Spiel verloren. Sie stellen fest, daß es auch in Lowangen fast alles zu kaufen gibt und daß die Fäden bei einem Herrn Dragan Escht zusammenzulaufen scheinen. Dieser Geschäftsmann Dragan Escht rückt jedoch nur mit Infos heraus, wenn Sie etwas für ihn erledigen. Nach jeder Aufgabe, die Sie gelöst haben, beantwortet er eine Frage, nach dem letzten Quest noch eine weitere. Die Aufgaben sind einfach: Der Vinsalter, den Sie holen sollen, geht nur mit, wenn Ihr Anführer über viel Charisma verfügt. Einfach öfter probieren, irgendwann kommt er schon. Wegen der Stadtwachen bricht man in das Schauhaus nachts ein. Die letzte Aufgabe ist völlig unproblematisch: Sie geben tatsächlich nur das Päckchen ab. Nun erfahren Sie einiges über die Möglichkeiten in Lowangen. Auf die Frage nach dem Salamanderstein verrät Ihnen Dragan, daß auch Anhänger eines „namenlosen Gottes" scharf darauf sind und daß ein Herr Gavron bestimmt mehr darüber wisse, der sich öfter in einer Kneipe namens „Orkentod" aufhält. Schließlich empfiehlt er, eine gewisse „Schwarze Jandora" aufzusuchen und von ihm zu grüßen. Aber eines nach dem anderen. Sie statten sich in einem Waffengeschäft notdürftig aus, gehen in den „Orkentod" und sehen tatsächlich Gavron herumsitzen. Sprechen Sie ihn nicht an, sondern folgen Sie ihm. Sie gelangen zum Hause von Ailian Siebenquell. Treten Sie massiv auf und dringen Sie so schnell wie möglich in sein Haus ein, damit er keine Verstärkung herbeirufen kann. Der anschließende Kampf wird zwar etwas happig, da Sie



schlecht ausgerüstet sind, läßt sich jedoch gewinnen und bringt jede Menge toller Waffen, Rüstungen und anderer netter Dinge ein - vor allem natürlich den Salamanderstein. Verkaufen Sie die überschüssigen Sachen (Vorsicht: Wenn einen die Stadtgarde mit derartig vielen Waffen antrifft, wird gnadenlos konfisziert!) und erinnern Sie sich, daß Sie der Kerl in Kvirasim zu einer Vindaria Egelbronn geschickt hat. Die suchen Sie auf, brechen wieder ins Haus ein und erobern nochmals jede Menge netter Sachen, die wiederum viel Geld einbringen. Hierher kämen Sie zunächst, wenn Sie Gavron nicht gefolgt wären, sondern ihn gleich zur Rede gestellt hätten: Er würde behaupten, den Stein an Egelbronn verkauft zu haben. In der Tat finden Sie noch einen Salamanderstein, der jedoch nur ein Duplikat ist.

Aufbruch

So, nun geht's darum, wie man aus dieser Stadt wieder herauskommt. Sie sehen sich noch etwas um und finden im Südosten eine Schmiedin, die sich „Roglima die Große" nennt. Die ist zwar weiter nicht wichtig, hat aber interessante Geschichten vom gesamten Background zu erzählen, sobald man sie über die Schmiedekunst und dann über Meisterschmiede befragt. Jetzt aber zu Jandora, die Ihnen einen deftigen Betrag für ihre Empfehlung, Meister Eolan in der Ordensburg aufzusuchen, abnimmt. Hierzu verrät sie die Parole, die tatsächlich Einlaß verschafft. Eolan will grundsätzlich helfen, aber nur, wenn Sie auch etwas für ihn tun. Einer seiner Freunde, Agdan Dragenfeld, ist in den Sveltsümpfen verschollen. Wenn Sie ihn herbeischaffen, läßt er Sie gehen, zur Erfüllung dieser Aufgabe müssen jedoch vier Ihrer Helden reichen, zwei bleiben als Geisel da. Nachdem Sie die Sümpfe bereits „gesäubert" haben, lassen Sie den Magier und den Zwerg dort, denen auch der Salamanderstein zur Aufbewahrung überlassen wird. Sofort



DA WIRD DIE ZWERGIN ZUM TIER! DIE ANDEREN HELDEN STEHEN HIER EINWANDFREI ZUM FEIND; DIE ELFEN HABEN FREIE SCHUSSBAHN, IM NOTFALL KANN DIE MAGIERIN EBENFALLS ÜBERALL EINWIRKEN.

CHARAKTER-GENERATOR UND WERTE

Mit etwas Geduld sollten Sie es schaffen, einigermaßen „starke" Helden zu erschaffen, bei denen kein positiver Wert einstellig ist und die meisten negativen Werte unter 5. Wichtig bei den anschließenden Steigerungen der Talente ist, die dahinterstehenden Regeln zu begreifen, da man sich sonst im Verlauf des Spiels bei jedem Stufenanstieg schwarz ärgert, weil fast ausschließlich die Meldung „leider nicht gelungen" erscheint. Hierzu wird dringend ein eingehendes Studium der entsprechenden Abschnitte des Handbuches empfohlen. Was nützt ein Held der Stufe 9, der immer noch ein Schwert mit einem Schürhaken verwechselt?

● **Talentproben:**
Ein Beispiel sollte die Zusammenhänge verdeutlichen:
Für einen Helden mit den Werten **MU=11, GE=10** und **KK=13** soll eine Steigerung des Talents „Körperbeherrschung" versucht werden. Dieses Talent ist ein Produkt der drei genannten positiven Eigenschaften, was bedeutet, daß bei einem Steigerungsversuch drei sogenannte „Proben" durchgeführt werden müssen. Das Talent kann nur dann gesteigert werden, wenn alle drei Proben bestanden werden. Der derzeitige Wert des Talents, z. B. 5, findet Verwendung, wenn eine oder mehrere Proben nicht positiv verlaufen, er wird vom Ergebnis der Proben abgezogen. Für die Proben wird mit einem 20-seitigen Würfel geworfen, wobei kein Wurf den Wert der Grundeigenschaften übertreffen sollte. Ein Beispiel:

MU = 11	**GE=10**	**KK=13**
Wurf 1: 9;	**Wurf 2: 13;**	**Wurf 3: 12**

Diese Probe wurde nur bei GE nicht bestanden; der derzeitige Wert des Talents (5) reicht jedoch aus, um die Steigerung gelingen zu lassen, da 13-5=8 ist, also kleiner als der derzeitige GE-Wert.
Dieses Beispiel ist analog anzuwenden, wenn man ermitteln will, warum ein Zauber oft nicht gelingt. Nehmen wir hier als Beispiel den Spruch „incende!" (Iginifaxius). Dieser basiert auf den Werten KL/GE/FF. Der Magier hat derzeit den Wert 5, bezogen auf diesen Spruch und die Werte KL=14/GE=9/FF=10. Bei einem 20-seitigen Würfel besteht etwa zu 50% die Möglichkeit, daß der geworfene Wert über 10 liegt. Nehmen wir also an, das Ergebnis sieht aus wie folgt:

KL=14	**GE=9**	**FF=10**
Wurf 1: 13	**Wurf 2: 15**	**Wurf 3: 17**
ok	**-5 =10**	**-5=12**

Der Spruch gelingt also nicht, da die Proben in GE und FF gescheitert sind.
Fazit: Will man also bestimmte Talente bzw. bestimmte Sprüche steigern, sollte man vorher die entsprechenden Eigenschaften sukzessive erhöhen, da es sonst sehr schwer wird, höhere Talentwerte zu erreichen.

● **Attacke/Parade:**
Ebenso sollte man die Attacke-/Paradewerte der Kämpfer im Auge behalten, bevor man jenen eine Waffe gibt, die hohe Abzüge mit sich bringt. Ein einfaches Schwert, das Attacke-Malus (AT-M)=0 und Parade-Malus (PA-M)=0 aufweist, kann letztlich effizienter sein als eine sehr wirkungsvolle Waffe, wie etwa die Ochsenherde mit AT-M=-3 und PA-M=-4. Diese Mali werden vom AT/PA-Wert des Kämpfers abgezogen, der überdies auch durch die Rüstung geschmälert wird. Wieder wird mit einem 20-seitigen Würfel geworfen, und wieder darf das Ergebnis nicht größer als der AT-Wert des Angreifers sein. Hat unser Kämpfer also z. B. einen AT-Wert von 11 und trägt eine Krötenhaut mit AT-M=-1, so schmälert sich der AT-Wert bereits auf 10. Verpaßt man ihm ein Kettenhemd mit AT-M=-2, haben wir nur noch AT=9. Es ist einfach zu begreifen, daß dieser Kämpfer mit einer Ochsenherde weitgehend überfordert wäre, da diese seinen AT-Wert auf 6 sinken lassen würde, mit anderen Worten: Er wird fast nicht treffen. Da die KK wesentlich zur Steigerung des AT-Wertes beiträgt, muß dieser Held vor allen Dingen stärker werden.
Das klingt zwar recht kompliziert, hat jedoch einen sehr erfreulichen Aspekt: Fast nichts in diesem Spiel passiert zufällig, wie in vielen anderen des Genres. Am Rande sei vermerkt, daß nach Beendigung des Spiels alle Mitglieder der Party die Stufe 6 erreicht haben sollten, sofern sie nicht aus DSA1 importiert wurden. Bei Import-Partys ist ein Schluß-Level von 9 ein sehr gutes Ergebnis.

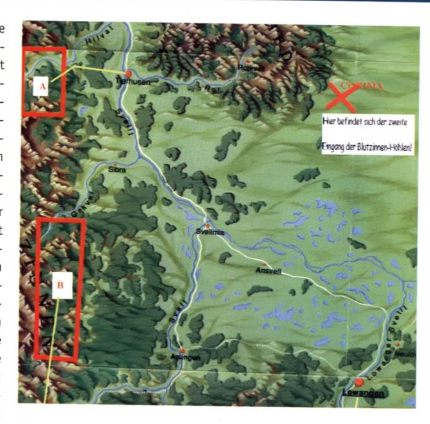
begeben Sie sich mit dem Rest der Party wieder in die Sümpfe und schauen sich nun die Dinge an, die vorher nicht weiter beachtet wurden. Nach der Beseitigung des Schlingers erzählten die Echsenwesen von einer alten Frau im Südwesten. Die deutet an, Ihnen weiterhelfen zu können, will aber natürlich, daß Sie ihr vorher eine Kristallkugel von einem Zauberer im Nordosten beschaffen. Sie wandern also dort hin (wenn nicht alle Helden schwimmen können, kann man die Party wiederum splitten) und treffen einen sehr anmaßenden Hausherren, der sofort ein riesiges Feuerelementar beschwört. Dieses ist seinerseits über die Ruhestörung sehr erbost und kommt den Befehlen des Zauberers nicht einfach nach, sondern will, daß jede Partei ihre Wünsche vorträgt. Während der Zauberer versucht, forsch Befehle zu erteilen, verharren Sie in Demut und sagen „Gnade", „Hilfe" und „Liebe". Das bringt Ihnen die Gewogenheit des Dämons ein, der den Zauberer vernichtet und wieder entschwindet. Sie finden die Kugel und ein Dokument. Anstatt Ihnen zu danken, wird die Hexe jetzt frech und fängt Streit an. Es bleibt nichts übrig, als sie von ihren irdischen Bürden zu erlösen. Neben dem Haus im Südosten entdecken Sie eine Kiste mit einigen Gegenständen sowie einem weiteren Dokument. Nun brauchen Sie nur noch diesen Dragenfeld. Im Norden der Sümpfe fällt ein Fleckchen auf, das nur über's Wasser erreichbar ist. Dorthin schicken Sie einen Helden, der tatsächlich eine Sumpfrantze vorfindet, die einen Ring am Finger trägt. Dieser Held „benutzt" nun das gefundene Netz und schon zappelt das Wesen darin. Nach den Infos aus den Dokumenten müssen Sie jetzt nur noch dieses Kraut finden, das reichlich in der nordwestlichen Region am Ufer wuchert. Es ist die Pflanze 18, die Sie rupfen. Die seltsame Rantze stirbt sofort! Aber keine Panik: Durch Benutzung des Pergaments, welches Sie bei dem Zauberer fanden, mutiert der Rantzenkadaver sofort zu dem gesuchten Dragenfeld. Der ist in einem jämmerlichen Zustand und muß erst geheilt werden, sonst segnet er während der Heimreise das Zeitliche. Kein Problem, nach kurzer Rast unter Verabreichung einiger Wirselkräuter ist auch er bereit, heimzugehen. Dort schließen Sie Ihre beiden Freunde in die Arme, erhalten den Schlüssel für den Geheimausgang als Geschenk und schleichen sich von dannen. In der Stadt erfahren Sie, daß der Zwergenprinz Ingramosch irgendwo im Nordwesten sein soll. Jedoch werden Sie sofort nach Verlassen der Stadt von einigen Jüngern des Namenlosen Gottes abgefangen. Es bleibt keine Wahl: Sie müssen den Stein wieder rausrücken! Eine Mitteilung besagt, daß die Diebe in nordwestlicher Richtung entschwanden. Nun, da wollten Sie ja auch hin. Auf geht's.

Auf einen Blick:

- Phex
- Blutzinnen
- Level 3
- Level 2
- Level 1
- Wichtige Talente
- Tjolmar

Oh Gott: Phex!

Über Gashok reisen Sie weiter nördlich, dann nach Westen. Kurz vor den Rorwhed-Bergen gehen Sie ein wenig nach Norden, denn dort hält sich eine bezaubernde junge Dame auf, die Sie bis auf weiteres verstärken wird: Korima von Attica. Mit ihr geht's nach Tiefhusen. Hier fällt Ihnen ein, daß Sie ja diese Axt, „Sternenschweif", suchen und finden sollen. Erste Erkundigungen weisen den Weg zur Kneipe „Goldschatz". Dort verrät ein Trinker gegen diverse Runden Bier, daß nur Hensger weiterhelfen kann, der nördlich vor der Stadt zu finden sei. Tatsächlich ist er dort, fordert einige Goldstücke und verabredet sich mit Ihnen für den nächsten Tag. Er führt Sie in den Keller eines Phextempels, schließt Sie dort ein und verschwindet. Tja, kein Weg geht hinaus, also erst mal schauen, wo man sich befindet. Nach einigen Kämpfen mit Mumien und Zombies findet sich eine Geheimtür, hinter der Sie eine Kiste entdecken. Vorsicht! Diese ist mit einem giftigen Dorn gesichert! In der Kiste ist eine goldene Axt, womöglich ja genau das, was Sie suchen. Nach Westen hin machen Sie eine weitere Geheimtür aus. Um es kurz zu machen: Um hier wieder herauszufinden, muß der gesamte Keller genauestens untersucht werden. Es gibt eine Tür, die sogar Fragen stellt, bevor sie geruht, sich zu öffnen (Die Antwort lautet „nachts"). In eine Opferschale legen Sie Geld (50 Dukaten). Wer diese Opferschale plündert, wird in einen anderen Bereich teleportiert, wo es zu einigen Kämpfen kommt. Durch einen spiralförmigen Gang kommt man wieder zur Schale (über den Teleporter rückwärts gehen) und opfert schließlich doch. Ein weiteres Rätsel besteht darin, dreimal den Fuchs, das Symbol des Phex, aufzudecken. In einem Raum mit Skeletten an der Wand befindet sich ein Schlüssel, in einem anderen eine Truhe. Darin ist eine recht nette Rüstung, die, federleicht, enormen Schutz bietet und zudem von Magiern und Elfen getragen werden kann. Leider will Sie ein Poltergeist nicht damit gehen lassen. Der ist nur wegzubekommen, wenn der Magier den Spruch „Geister bannen" beherrscht (auch wenn der Magier den Spruch nur sehr schlecht kann, also -4 oder gar -5, klappt es nach einigen Versuchen; vorsichtshalber abspeichern und öfter probieren). Nach einigen weiteren Geheimtüren stehen Sie plötzlich einigen Phexpriestern gegenüber, auch dem Kerl, der Ihnen in Kvirasim das alles einbrockte, und diesem Hensger. Nun erfahren Sie, daß die Axt „Sternenschweif" an einem sicheren Ort verwahrt wird und Ihr ganzer Auftritt hier nur dem jungen Phexpriester diente, der damit seine Prüfung zum Geweihten auch in dem Fach „Motivation Dritter" bestand. Tja, was soll's? Man fand ja einige nette Sachen und sollte sich nicht weiter ärgern.



Blutzinnen

Viele Spuren der Stein-Diebe wiesen auf die Blutzinnen, einen Gebirgszug im äußersten Westen. Also müssen Sie dort als nächstes hin. Sie können nun einfach von Tiefhusen aus immer weiter nach Westen wandern, werden aber irgendwann unweigerlich von einer ganzen Ork-Armee gestellt und festgenommen. Das brächte Sie zwar genau dort hin, jedoch gänzlich ohne Habe. Viele Ihrer Habseligkeiten fänden Sie zwar wieder, jedoch nicht Ihre Waffen und keinen Kraftgürtel. Nachdem es schade darum wäre, suchen Sie einen anderen Weg und gehen zurück bis Lowangen und von dort nach Süden. Dort kann es passieren, daß Sie einem starken Orktrupp über den Weg laufen, vor dem Sie sich jedoch erfolgreich verstecken können. Wenn die Party schon stark genug ist, kann man den Kampf riskieren, der langwierig und hart sein wird. Die Orks kommen in zwei Wellen zu jeweils 20 Mann und stellen sich diesmal sehr geschickt an. Gewinnt man den Kampf, kann man sich eines beträchtlichen Anstiegs der EP sicher sein. Nun durchqueren Sie in westlicher Richtung die Thasch-Berge. Geraten Sie dabei zu weit nach Westen, werden Sie wieder von den Orks gefangengenommen, halten Sie sich also leicht nordwestlich, um dann, an der Quelle des Flusses Svall vorbei, nach Norden in die Blutzinnen zu schwenken. Hier wandern Sie alle möglichen Abzweigungen entlang, bis die Mitteilung kommt, daß Sie eine Höhle gefunden haben. Sie stehen vor dem zweiten Eingang der Orkhöhle! Dort finden Sie sich im dritten Level wieder, welchen Sie gleich wieder verlassen können, wenn Sie ihn nicht von Westen her betreten haben. In diesem Falle also noch mal ein wenig umherstromern, bis der richtige Zutritt gefunden wurde. Zu dieser Orkhöhle gibt es nicht viel zu sagen, da keine richtigen Puzzles zu lösen sind. Es gilt, den Stein zu finden. Hierzu müssen zahllose Türen geöffnet werden, von denen die wichtigen nur mit dem richtigen Schlüssel funktionieren. Es geht also darum, alle erforderlichen Schlüssel ausfindig zu machen, weshalb man nicht umhinkommen wird, die meisten Räume unter Augenschein zu nehmen. Natürlich rentiert sich das insofern, als man zahllose Gegenstände, Geld, Waffen und Rüstungen erbeuten kann. Da es kein Zeitlimit gibt, ist es auch denkbar, öfters voll beladen nach Lowangen zurückzugehen, die Sachen zu verscheuern und wiederzukommen, wie man es will. Nachfolgend deshalb nur einige kurze Tips:



Level 3

Im westlichen Teil des Levels befinden sich knapp 20 Orks und

Orkveteranen. Man kann natürlich den Kampf wagen (wieder sehr lang und sehr hart), jedoch auch südlich an ihnen vorbeischleichen. Ganz im Osten findet sich ein Steinsarkophag, der jedoch nur geöffnet werden kann, wenn die ersten beiden Helden über die nötige Stärke verfügen, nämlich 38. Der Lohn der Mühe? Heraus springt ein untoter Zwerg, der etwas Ärger macht, sonst nichts. Im Nordosten ist der Raum des Schamanen mit einer Kiste, die nur mit einem Gußeisenschlüssel und der Kupferscheibe, die man auch dort findet, geöffnet werden kann.

Level 2

Im Westen befinden sich sehr viele Gefängniszellen; in einer davon ist der Salamanderstein. Sobald Sie ihn gefunden haben, können Sie theoretisch wieder gehen, der Rest des Dungeons ist „freiwillig“ und nicht notwendig zur Beendigung des Spiels. Beim Durchsuchen stoßen Sie auf zwei NPCs: Einen Ork namens Thurazz und einen Krieger, Praiodan vom Tann. Sofern Sie Korima nicht dabei haben, können Sie natürlich einen von beiden mitnehmen. Thurazz bleibt, bis Sie die Höhle verlassen, Praiodan jedoch sehr lange. Er ist ein sehr starker Kämpfer (Stufe 17!), hat jedoch die Eigenart, verlorene Lebensenergie von einem Ihrer Helden abzuziehen, wie es halt die Gestaltenwandler so tun... Die orkischen Schmuckstücke, die allenthalben herumliegen, sind nichts wert, weshalb Sie sie getrost liegenlassen können. Im nordwestlichsten Raum finden sich einige Phiolen „Fadenschein“, die Sie unbedingt mitnehmen sollten. Im Zentrum des Levels entdecken Sie in einem Schrank 19 Speere und eine Pike. In einem Loch hinter dem Regal befindet sich ein Mechanismus, der mit einem Speer aktiviert werden kann und eine Tür nach Süden öffnet. Die dortigen Spinnennetze können von zwei starken Helden an der Spitze mit Schwerthieben zerschlagen werden (oft probieren, wenn's nicht gleich klappt). Spätestens jetzt sollten die Phiolen mit „Fadenschein“ ausgetrunken werden, da im Südwesten des Levels die Spinnenkönigin angreift und Sie ohne Chance bleiben, sofern Sie darauf verzichten. Weiter im Südosten findet sich ein Skelett mit einem magischen Schwert. Dieses Schwert hat jedoch einen zweifelhaften Wert: Es nimmt dem Benutzer einen Bewegungspunkt, wobei es genügt, es im Inventory zu tragen.

Das Gewölbe im Südosten ist sehr gefährlich, da andauernd Gesteinsbrocken auf die Helden prasseln. Dort findet sich auch eine Öffnung in der Decke, über die Sie, sofern Wurfhaken und Seil zum Inventory gehören, in den dritten Level gelangen.



VORSICHT BEI DEN PHEX-PRIESTERN IN TIEFHUSEN! SIE SIND ZWAR KEINE GEGNER, KÖNNEN JEDOCH DURCH IHREN ZAUBERSPRUCH IHRE WAFFEN ZERSTÖREN. PACKEN SIE ALSO LIEBER DIE TEUREN WAFFEN WEG. AM BESTEN IST ES, SIE ERST EINMAL DURCH BLEND-SPRÜCHE KALTZUSTELLEN UND DIE KÄMPFER ZU BESCHLEUNIGEN.

Level 1

In diesen Level gelangen Sie sowohl vom dritten aus als auch vom zweiten. Nehmen Sie den Weg über den dritten, finden Sie einen Ringelpanzer, der den selben Schutz bietet wie das Kettenhemd, jedoch wesentlich leichter ist und demzufolge weniger behindert. Im Nordosten steht eine Statue des Orkgottes Brazoragh. Diese sollten Sie zerstören, da Sie sich ansonsten den Zorn der zwölf Götter zuziehen. Nach dem letzten Raubzug begeben Sie sich nach Tiefhusen, um dort die Waren gegen Geld zu tauschen. Besuchen Sie den Hesinde-Tempel gleich neben dem nördlichen Stadttor und spenden Sie dort mindestens 10 Dukaten. Anschließend sehen Sie Ihrer letzten Etappe entgegen:

Tjolmar

Im Bordell erfahren Sie die Adresse des Ingramosch. Sobald Sie an die Tür klopfen, verläßt Sie jeder eventuell anwesende NPC. Nach einem kurzen Gespräch müssen Sie die Örtlichkeit wieder mit Gewalt stürmen und einige Unbelehrbare hinschlachten. Sie finden einen Zettel, der verrät, wie Sie weiterkommen: Von der Tür aus gesehen gehen Sie zwei Schritte nach links und „rennen“ gegen die Wand; zurück zur Tür und vier nach rechts; zurück und nochmal vier nach links. Schon öffnet sich eine Tür. Geradeaus führt eine Rampe etwas nach oben. Splitten Sie die Party und schicken Sie zwei auf die Rampe, am besten den Zwerg (wg. FF) und einen Elf bzw. Magier, der einigermaßen gute handwerkliche Fähigkeiten bezogen auf die Skill „Gift heilen“ besitzt. Sofort verschließt ein Fallgitter deren Rückweg. In der Mitte des höhergelegenen Ortes ist ein Baum; Sie finden einen „Zangenschlüssel“. Der jeweilige Held wird jedoch höchstwahrscheinlich durch die Dornen des Baums vergiftet, wobei ihm der andere sofort helfen kann. Am westlichen Ende des Raums entdecken Sie Totenkopf-Ornamente, in denen Haken zum Entriegeln des Gitters dienen. Der Zwerg hält die Haken fest, Sie schalten um auf den anderen Teil der Party und können nun das Fallgitter anheben und die Party wieder vereinen. Natürlich geht das auch mit einem Magier allein, der hineingeht, den Schlüssel nimmt und mit „transversalis teleport“ wieder herauskommt. Durchsuchen Sie

DIE WICHTIGSTEN TALENTE

Natürlich sollte ein Kämpfer Ahnung von seiner Waffe haben; es reicht aber völlig, wenn er zwei oder drei Waffen gut beherrscht, also z. B. Zweihänder und Schwert sehr gut und Äxte als Tertiärwaffe.

Der Zwerg ist prädestiniert für den Kampf mit der Axt; zusätzlich sollte er noch Hiebwaffen handhaben können. Die Elfen sind sehr gut bei Schußwaffen; gute Fähigkeiten bei Hieb- oder Stichwaffen sind empfehlenswert, da so auch ein Säbel oder ein Rapier im Nahkampf eingesetzt werden kann. Hin und wieder sollte man bei Elfen auch Wurfwaffen etwas fördern, die jedoch nur im Notfall eingesetzt werden. Wurfwaffen haben den eindeutigen Nachteil, daß sie nur einmal pro Kampf angewendet werden können; man müßte also sehr viele mit sich führen, was aus Platz- und Gewichtsgründen nicht geht.

Der Magier kann sich mit einem Dolch verteidigen, weshalb seine Stichwaffen-Talente gesteigert werden. Auch der Zauberstab ist eine Waffe, und zwar aus dem Bereich Speere; für den Fall der Fälle schadet es nichts, wenn er sich hier etwas auskennt. Für alle gilt, daß es nicht schlecht ist, auch den waffenlosen Kampf zu entwickeln, da eine Waffe auch mal zerbrechen kann und der Arme sonst völlig wehrlos wäre, sofern er keine zweite Waffe dabei hat. Weiterhin sollten alle die Talente Körperbeherrschung und Selbstbeherrschung sehr gut erlernen, wohingegen eine gelegentliche Anhebung der anderen Skills aus dem Bereich „Körper“ ausreicht. Wenigstens einer sollte gut klettern können und einer oder zwei das Schwimmtalent gut entwickeln. Bei „Gesellschaft“ ist die Skill „feilschen“ sehr wichtig. Es reicht, wenn einer hier sehr gut ist (z. B. Zwerg). Die Elfen, als Ernährer der Party, sollten natürlich bei allen Natur-Talenten sehr gute Werte haben. Für alle anderen reicht die Entwicklung der Talente Wildnisleben und Orientierung. Bei Wissen sollte der Kämpfer natürlich über einen hohen Wert in Kriegskunst verfügen. Auch gelegentlichen Kämpfern wie den Elfen schadet hier der eine oder andere Punkt nichts. Ein Held sollte sich sprachlich ausbilden; lesen sollten alle etwas können, insbesondere jedoch der Magier, der natürlich auch seine Magiekunde pflegt. Im Bereich Handwerk sind alle „Heilen-Skills“ sehr wichtig, besonders „Heilen Krankheit“. Mindestens zwei der Helden (die Elfen z. B.) sollten hier überragende Fähigkeiten entwickeln. Einer der Helden muß Spezialist bezogen auf Schlösser werden, da sehr viele Türen und Truhen zu öffnen sind und der Magier niemals genügend AE haben kann, um alles aufzuzaubern. Die letzte Abteilung, Intuition, ist wieder für alle dringend erforderlich.



Auf einen Blick:
- Level 2
- Level 3

den Rest des Levels und entdecken Sie im Südwesten eine hübsche Kriegerin - schön, aber eiskalt: sie steckt in einem Eisblock. Im benachbarten Raum sind die Säulen mit Abbildern der Hesinde geschmückt, von denen Sie eines anspricht. Sofern Sie in Tiefhusen (oder sonstwo im Verlauf des Spiels) der Hesinde mindestens 10 Dukaten gespendet haben, werden Sie für würdig befunden und es geschieht gleich etwas Wunderbares (ansonsten heißt es schnöde „Ihr seid nicht würdig" und nichts passiert). Ihr Magier erhält eine deutliche Verbesserung der Kenntnisse des Spruchs „Hartes schmelze". Sein Aberglaube wird gesenkt (bedeutet meist eine Verbesserung der Magierexistenz) und obendrein schenkt ihm Hesinde noch 50 EP. Wenn das kein Geschäft war? So, nun schauen Sie sich die kalte Schönheit nochmal genau an. Der Magier kann seine neuen Fähigkeiten (etwas Abstand nehmen vom Eisblock) anwenden, und heraus steigt Helen, die Sie sofort verstärkt. Außerdem finden Sie einen weiteren Zangenschlüssel, von denen Sie beide benötigen, um im mittleren Raum des südlichen Levelbereichs die Tür öffnen zu können. Dahinter werden Sie von Ghulen angegriffen, weshalb einer Ihrer Leute sofort flieht (schade, daß diese Ghule in dem Spiel nur zweimal auftreten. Sie sind die bei weitem lustigsten Monster). Die Kiste in dem Raum birgt einen Drachentöter, ein Schwert, das seinem Namen Ehre machen wird, sofern man eben Drachen damit bekämpft, ansonsten ist es eher Durchschnitt. Die Feuerschutzamulette und -ringe, die noch in der Kiste sind, lassen Sie sofort anlegen. Im Nordwesten des Levels bewacht ein Troll eine Kiste, der auch einen netten Kampf liefert, bevor Sie sich den Inhalt aneignen. Die trockenen Wirselkräuter sind übrigens giftig. Im südöstlichen Raum befindet sich hinter einer illusionären Wand (wenn man hereinkommt, etwas geradeaus und dann rechts) eine kleine Statue. Schräg gegenüber durchqueren Sie eine ebenfalls illusionäre Wand und öffnen mit dieser Statue die Tür, die Ihnen Zutritt zum 2. Level verschafft. Versucht man, durch die Tür im äußersten Südosten zu gehen, werden die Partymitglieder teleportmäßig quer über den Level verstreut.

Tip: Jetzt das Gewölbe verlassen, überschüssige Sachen verkaufen, ausruhen, bis alle EP- und AE-Punkte regeneriert sind, eventuell Waffen zum Schmied bringen und dergestalt ausgeruht und gerüstet wiederkommen.

Level 2

In diesem Level gibt es nur drei etwas schwierigere Abschnitte, weshalb auch hier die kurze Darstellung genügt. Nach der Tür führt eine Passage nach Norden in einen Raum, an dessen östlicher Wand ein Regal steht, das Sie ein zweites Mal durchsuchen müssen, um einen Bronzeschlüssel zu finden.

Im äußersten Südwesten finden Sie 10 Heiltränke. Etwas nördlich von diesem Raum führt ein Gang nach Osten. Dieser Raum ist mit mehreren Bolzenfallen versehen, die Ihrer Party reichlich Schaden zufügen würden. Deshalb gehen Sie wie folgt vor: Staffieren Sie Ihren Zwerg mit den besten Rüstungsteilen und Heiltränken aus und schicken Sie ihn allein durch den Gang. Nach jedem Schritt lassen Sie ihn Heiltrank trinken. Nachdem er so die Passage durchquert hat, muß er noch zwei Säbelzahntiger erledigen, dann folgt der Rest der Party via „transversalis" und bleibt auf diese Weise unverwundet. Bei einer eventuellen Rückkehr sollten Sie sich an diese Passage erinnern und gleich zum Ausgang teleportieren. In der Mitte der östlichen Wand der Halle, in der Sie nun sind, befindet sich eine Geheimtür, für die der Bronzeschlüssel paßt. Im anschließenden Gewölbe müssen Sie vier Skelettkrieger aufspüren, die jeweils einen Medaillonteil bei sich tragen. Alle vier Teile ergeben den Schlüssel für den nächsten Level. Wenn man sich dabei zuviel Zeit läßt, „fliegen" die Teile wieder zurück, und Sie dürfen sie wieder suchen. Die Skelette befinden sich, grob gesagt, in oder in der Nähe der vier Gewölbeecken. So, nun geht's langsam zum Finale.

Tip: Wieder zurückteleportieren, ausruhen, regenerieren und jede Menge Zaubertrank beim örtlichen Kräuterhändler anschaffen, gegebenenfalls auch die Wirselkrautbestände auffrischen.

Level 3

Gleich nach dem Betreten dieses Levels erscheint ein Kerl, der Ihnen wieder den Stein abnimmt. Hier gilt es hauptsächlich, den Weg zum Ziel zu finden, was durch sehr viele Geheimtüren und einige Teleportfelder etwas erschwert wird. Mit etwas Geduld und Gründlichkeit sollte dies jedoch kein großes Problem sein. Die zwei Rätsel des Levels sind ebenfalls nicht schwer: wenn Sie den Level betreten und rechts durch die Tür gehen, treffen Sie auf einen Ritter, der ein Pergament mit der Aufschrift „KULT" bei sich trägt. Gegenüber dem Eingang finden Sie eine Schrifttafel. Nun suchen Sie die Buchstaben des Wortes „KULT" und merken sich ihre jeweilige Position in der entsprechenden Zeile. So erhalten Sie die Zahlenfolge „1945", die die Kombination des Zahlenschlosses links vom Eingang ist. Im Südosten ist eine große Halle mit vielen Säulen, von der jede mit der Abbildung eines Dämons „verziert" ist. In jedem dieser Bilder sind zwei Buchstaben zu sehen. Das Bild der Säule, die direkt gegenüber dem Eingang steht, fragt, wer „der Herr dieser Hallen" sei. Nun, alle Buchstaben zusammen ergeben das Wort „Arkandor". Wenn Sie die Antwort nicht oder falsch geben, erscheinen zwei kleine Feuergeister und liefern einen netten Kampf. Antworten Sie richtig, öffnet sich eine Tür nach Süden, und Sie entdecken wieder einen Phex-Helm sowie eine Drachenklaue, die Sie benötigen, um eine Tür, etwa im Zentrum des Levels, zu öffnen. Jetzt haben Sie endlich den Eingang zum Gewölbe des Endgegners gefunden.

Arkandor, der Drache, ist zwar groß und stark, aber gegen zwei Dinge anfällig: Gegen den Spruch „fulmen te caeda" (Gegner blenden) und gegen kraftvolle Hiebe, vornehmlich mit dem Drachentöter. Also: Kämpfer und Zwerg nach vorne, Elfen und Magier in sicherem Abstand postiert. Die Elfen und der Magier zaubern, wann immer sie an der Reihe sind, den „Blende"-Spruch, die Krieger schlagen drein, was das Zeug hält. Auf diese Weise ist der Spuk bald zu Ende, Sie schnappen sich den versteinerten Ingramosch, verlassen das Gewölbe in nördlicher Richtung und dürfen sich an den Schlußszenen erfreuen. Wo aber war denn „Sternenschweif"?

Uwe Symanek



AUCH HIER STEHEN ALLE HELDEN WIEDER SO, DASS AUCH DIE ELFEN UND DIE MAGIERIN EINGREIFEN KÖNNEN. DIE SKELETTKRIEGER SIND ÜBRIGENS EINE ZÄHE UND GEFÄHRLICHE BANDE! ACHTEN SIE ALSO AUF DIE ELFEN UND DIE MAGIER, DA DIESE ÜBER SEHR WENIGE LP VERFÜGEN!

PC ACTION im ABO PC ACTION

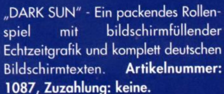
1. CD-STÄNDER MIT 12 JEWEL-CASES

Bringen Sie Ordnung in Ihre CD-ROM-Sammlung! Der CD-Ständer und die mitgelieferten 12 Jewel-Cases nehmen die CD-ROMs aller Ausgaben eines Jahres auf. Mit den monatlichen Inlays im Design der PC ACTION-Titelseite finden Sie immer schnell das gewünschte Programm auf Ihren CD-ROMs. Bitte beachten: die Jewel-Cases werden ohne Inhalt geliefert!

Artikelnummer 1086, Zuzahlung: keine



2. SPIELE AUS DER PC GAMES CD-ROM REIHE







„DARK SUN" - Ein packendes Rollenspiel mit bildschirmfüllender Echtzeitgrafik und komplett deutschen Bildschirmtexten. **Artikelnummer: 1087, Zuzahlung: keine.**

„„Al Quadim" - Ein orientalisches Fantasy-Rollenspiel wie aus 1001 Nacht. Brilliante VGA-Grafik und phantastische Animationen. **Artikelnummer: 1089, Zuzahlung: keine.**

„„Der Clou" - Erlernen Sie das Handwerk eines Bankräubers. Die witzigen Bildschirmtexte sind komplett in deutsch. **Artikelnummer: 1088, Zuzahlung: keine.**

3. CD-ROM-SPIELE IM JUWEL-CASE

„WIZARDRY 7 - Crusaders of the Dark Savant." Das faszinierende Fantasy-Rollenspiel. **Artikelnummer 1080, Zuzahlung: keine.** „Retribution" - das packende 3D-Actionspiel, empfohlen von der PCG-Redaktion. **Artikelnummer 1081, Zuzahlung: keine.** „Whale´s Voyage" - Wirtschaftssimulation und Adventure in einem! **Artikelnummer: 1082, Zuzahlung: keine.**



4. T&T-SAMMEL-ORDNER

Der Tips- & Tricks-Sammelordner ist für alle unentbehrlich, die die PC ACTION Tips & Tricks immer griffbereit haben möchten. Neben den Spielelösungen, Strategien, Tips und Hilfen zu allen top-aktuellen PC-Spielen können Sie z.B. auch den seperaten Heftteil „CD-ROM Inhalt" abheften.



Artikelnummer: 995, Zuzahlung: keine.

Kali für DOS

INTERNETZWERK



Immer mehr Spiele funktionieren heute problemlos unter Windows 95. Dagegen kann es mit älteren Multiplayer-Spielen zu Problemen kommen, wenn man versucht, sie unter Windows 95 mit Kali95 zu spielen. Hier muß Kali für DOS eingesetzt werden.

Für die frühen Kali-Versionen brauchte man wirklich einen PC-Spezialisten, um sie richtig zu installieren. Zuerst mußte man sich mit einem Terminalprogramm bei seinem Provider einwählen und dort von Hand den sogenannten PPP- bzw. SLIP-Modus aktivieren. Dann wurde das Terminalprogramm beendet, wobei man die Verbindung zum Provider halten mußte. Ein weiterer Treiber war dafür zuständig, das PPP/SLIP-Protokoll auf dem eigenen Rechner zu steuern, damit dann endlich Kali darauf zugreifen konnte.

Quadratisch-praktisch-gut: Die Kali-PPP-Packung

Doch mit „KALIPPP.ZIP" ist diese Prozedur einfacher geworden. Sie entpacken das Archiv in ein Verzeichnis und laden die Datei „kali.cfg" in einen Texteditor. Dort müssen Sie hinter den drei Platzhaltern „nickname", „realname" und „email" Ihre Daten eintragen. Danach editieren Sie noch die Datei WATTCP.CFG und geben dort hinter dem Platzhalter „nameserver" die IP-Adresse des Nameservers Ihres Providers an. Falls Sie diese Adresse nicht wissen und bereits einen vollständig konfigurierten Internetzugang unter Windows oder OS/2 haben, können Sie dort in den Netzwerkeinstellungen nach der Nameserver- oder DNS-Adresse suchen. Hinter „my_ip" geben Sie nun noch Ihre IP-Adresse an und speichern die Datei. Die restlichen IP-Adressen werden normalerweise selbst ermittelt. Mit „LOAD.BAT" starten Sie nun die Verbindung und wählen im Hauptmenü der Software den Punkt „Connect" an. Bevor Sie nun die „Current"-Verbindung starten, müssen Sie einmalig einige Daten konfigurieren (F1-Taste). Meistens reicht es, unter dem Menüpunkt Modem die Telefonnummer auf die Ihres Providers abzuändern. Besitzer schneller Modems sollten aber auch einen Blick auf Port/Baudrate werfen, um diese zu maximieren. Nun können Sie die „Current"-Verbindung mit der Return-Taste anwählen. Sobald Sie mit ihrem Provider verbunden sind, müssen Sie die notwendigen Kommandos eingeben, um den PPP-Modus zu starten. Meist sind dies ein Benutzername und Paßwort, gefolgt von dem Kommando „ppp xxx.xxx.xxx.xxx", wobei Sie bei x Ihre IP-Adresse angeben müssen. Für den Fall, daß Sie Ihre IP-Adresse dynamisch zugewiesen bekommen, müssen Sie später noch einmal den Wert in der WATTCP.CFG abändern. Mit ALT-S schließen Sie jetzt das Terminalfenster und beenden das Programm. Das Kommando „KALI", gefolgt von einer IP-Adresse aus dem Kasten „Hier geht's ab!", startet nun die Verbindung zu dem entsprechenden Server. Mit dem Programm KCHAT können Sie nun mit Leuten aus der ganzen Welt Spielesessions vereinbaren. Nach 15 Minuten deaktiviert sich aber die Shareware-Version von Kali.



BEIM ERSTEN BENUTZEN VON KALIPPP MÜSSEN SIE EINIGE WERTE ABÄNDERN, SONST KÖNNEN SIE KEINE VERBINDUNG ZU IHREM PROVIDER AUFBAUEN.

WO BEKOMMT MAN KALI

Unter der folgenden Adresse finden Sie alle Versionen von Kali und das PPP-Paket für DOS.
http://www.axxis.com/kali/
ftp://ftp.axxis.com/pub/kali/kalippp.zip

HIER GEHT'S AB!

Kali Central	204.96.20.10	Hier finden sich immer Spieler.
CastleNet	204.97.214.4	Auch viele Spieler, dafür kommt man fast immer rein.
Commercial Link	194.64.167.1	Abends findet man hier oft deutschsprachige Mitspieler.
AXXIS	205.199.96.2	Auch auf diesem Server ist immer viel los.
GC NetMech	206.69.81.130	Wer MechWarrior im Netz spielen möchte, sollte hierhin.
Netertainment	205.217.6.114	Ein weiterer Server, auf dem man immer jemanden findet.
Starlink	206.26.42.5	Warcraft II-Spieler sind auf diesem Server richtig!

PC Action Homepage

HTTP://WWW.PCACTION.DE



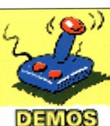
Mit dem dritten Teil der Reihe über den Online-Service der PC-Action kommen wir jetzt zum File-Bereich. Hier finden sich nicht nur diverse Bugfixes und Demos, sondern auch verschiedene Tips und Tricks, die Sie sich herunterladen können.



Nach einem kurzen Klick auf den File-Area-Button finden Sie sich im Hauptmenü des File-Bereichs wieder. An oberster Stelle finden Sie hier den Button „Top 10", der Ihnen laufend die begehrtesten Spieldemos anzeigt. Mit einem Mausklick auf den unterstrichenen Hyperlink können Sie es Ihren Vorgängern sofort gleichtun und die entsprechende Datei downloaden.

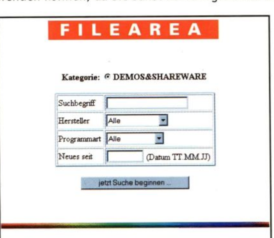








Wenn Sie sich für einen der drei Bereiche Tips, Demos oder UP_FIX entschieden haben, werden Sie mit einer einfachen Suchmaske konfrontiert. Wenn Sie hier gar nichts eingeben und nur auf die Schaltfläche „jetzt Suche beginnen" klicken, erhalten Sie eine Komplettübersicht über alle auf unserem Server erhältlichen Programme. Mit den Feldern „Suchbegriff", „Hersteller", „Programmart" und „Neues seit" haben Sie zusätzlich die Möglichkeit, die angezeigten Ergebnisse einzuschränken. Beachten Sie dabei bitte, daß Sie die Menüpunkte Hersteller und Programmart in den Menüs „UP_FIX" und „Tips" nicht verwenden können, da Sie sonst keine Ergebnisse angezeigt bekommen.



JE NACHDEM, WAS SIE IN DER SUCHMASKE EINGEGEBEN HABEN, ERHALTEN SIE EINE LISTE MIT ALLEN ERGEBNISSEN ZURÜCK, DIE ZU IHRER ANFRAGE PASSEN. MIT EINEM KLICK AUF DEN BLAUEN HYPERLINK KÖNNEN SIE NATÜRLICH AUCH HIER SOFORT ZU DER ENTSPRECHENDEN DATEI SPRINGEN.

Zu Besuch bei Activision

GROSSANGRIFF



Ein Besuch in London lohnt immer. Auch wenn Activision uns zu einem Zeitpunkt einlud, wo jeder in der britischen Metropole über das bevorstehende Halbfinale der Euro96 zwischen England und Deutschland fachsimpelte. Es blieb noch genug Zeit, über gleich sechs neue Titel zu staunen, die bei Activision noch in diesem Jahr erscheinen sollen.

Blast Chamber

Kennen Sie noch das unvergleichliche Bomberman oder Dynablaster? Blast Chamber ist eine Art Bomberman in 3D. Hier geht es darum, gegen wahlweise drei menschliche Gegenspieler Kristalle zu sammeln und auf einem bestimmten Punkt innerhalb eines dreidimensionalen Würfels abzulegen. Klingt einfach, ist es aber nicht! Der SVGA-Würfel läßt sich nämlich drehen, was Ihren Charakter häufig recht unsanft auf den harten Boden der Tatsachen zurückwirft, wenn Sie nicht aufpassen. Haben Sie sich erst einmal den Kristall gesichert, sind Sie noch längst nicht am Ziel, da Ihre Gegner Ihnen diesen auch wieder abjagen können. Liegt der Kristall erst einmal an seinem Platz, entzündet sich bei einem Ihrer Gegenspieler eine Bombe, was gleichbedeutend mit dem Tod dieses Bildschirm-Sprites ist. Jetzt müssen Sie sich vor der bevorstehenden Explosion in Sicherheit bringen, um gleich darauf den nächsten Kristall zu ergattern. Sieger ist, wer als Letzter seine drei Bildschirm-Leben ausgehaucht hat. Blast Chamber ist rasant, spannend, unterhaltend und hat eine geniale Spielidee. Besonders im Multiplayer-Modus entwickelt das Spiel einen eigenen Charme, wie ihn nur wenige Programme anbieten können. Windows 95-Besitzer dürfen voraussichtlich Anfang Dezember auf Kristalljagd gehen, für PlayStation und Saturn soll Blast Chamber bereits im Oktober erscheinen. ▮



OBEN SEHEN SIE, WIE EINE BLAST CHAMBER UM IHRE ACHSE GEROLLT WIRD. UNTEN EXPLODIERT EINE BOMBE.

HyperBlade

Eine rassige Mischung aus den Sportarten Fußball, Hockey und Skating ist HyperBlade. Wenn Sie den Film „Rollerball" gesehen haben, wissen Sie, worum es geht. Sie müssen mit Ihrer Mannschaft in einer überdimensionierten 3D-Half Pipe Punkte erzielen, indem Sie eine Stahlkugel irgendwie durch die feindlichen Linien bringen. Erlaubt ist, was gefällt, Regeln gibt es so gut wie nicht. Ein Sport, typisch für das 21. Jahrhundert, hart und ungerecht. Zur Auswahl stehen gleich zwölf verschiedene Nationalmannschaften mit jeweils über 30 Spielern, denen Sie eine eigene Strategie verpassen können. Die zwölf Arenen unterscheiden sich durch zahlreiche Zusatz-Rampen, Highspeed-Zonen, Fallen und Gräben, die jeweils eine andere Taktik notwendig machen. Die 3D-Animationen der schwerbewaffneten Spielersprites wurden mittels Motion Capturing erstellt. Activision legte bei HyperBlade besonderen Wert auf eine hohe KI. Durch das Tool AD-LIB (Advanced Declarative Language for Interactive Behaviour, etwa: Hoch-Sprache für Verhaltensmuster) bekam jeder Spieler ein individuelles Charakterprofil verpaßt, wodurch während des Spiels immer neue Situationen entstehen. Am meisten Spaß macht HyperBlade aber natürlich gegen menschliche Konkurrenz, bis zu drei Spieler können gegeneinander antreten. ▮





AN DIE ETWAS SURREALEN GRAFIKEN VON HYPERBLADE MUSS MAN SICH ZUNÄCHST GEWÖHNEN.

Interstate ´76

Das Jahr 1976 ist auch nicht mehr das, was es einmal war. Eine Gang von Autorockern hat es auf die letzten Öl-Reserven von Amerika abgesehen - da müssen Sie natürlich einschreiten. Sie basteln sich aus 25 verschiedenen Fahrzeigen das wildeste PS-Monster zusammen, das jemals ein Highway gesehen hat, statten Ihr Gerät noch mit ein paar durchschlagskräftigen Waffen aus, und los geht's! Entweder heizen Sie durch die 25 Einzelspieler-Missionen oder aber treten via Netz-



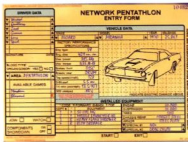
RELEASELISTE

Activisions Marketing-Managerin Janine Johnson hatte gut lachen. Bei unserem Besuch konnte Sie bereits die Verpackungen für Interstate '76, HyperBlade und Mechwarrior 2: Mercenaries präsentieren.

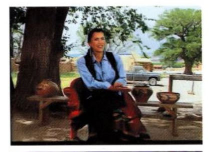


Name	Genre:	Erscheint:	für:	voraussichtliches Potential:
The Elk Moon Murder	Adventure	Juli	Win95, DOS	Durchschnitt
Muppet Treasure Island	Adventure	September	Win95, 3.1.	gut
Mechwarrior 2: Mercenaries	Action/Sim	September	Win95, DOS	gut
HyperBlade	Action/Sport	August	Win95, DOS	gut
Interstate '76	Action/Sim	Oktober	Win95, DOS	Durchschnitt
Blast Chamber	Action	Dezember	Win95	super





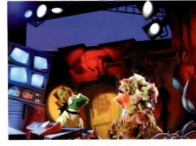
BEI INTERSTATE '76 KÖNNEN SIE SICH EIN EIGENES VEHIKEL ZUSAMMENBASTELN UND MIT WAFFEN AUSSTATTEN.





BESONDERS DIE SUPERBE FILMQUALITÄT KONNTE UNS BEI ELK MOON MURDER VOLLAUF BEGEISTERN.





MUPPET TREASURE ISLAND: HIER GIBT'S EIN WIEDERSEHEN MIT ALLEN MUPPET-STARS, DER PLOT FOLGT DEM FILM.





DER GRAFISCHE UNTERSCHIED ZWISCHEN MERCENARIES (O.) UND MECHWARRIOR 3D LÄSST SICH LEICHT AUSMACHEN.

werk/Modem gegen bis zu sieben menschliche Kontrahenten in einer Art Deathmatch an. Interstate '76 soll im Oktober für Windows 95 erscheinen, bietet detaillierte SVGA-Grafiken, Texture Mapping, zahlreiche Zwischensequenzen und einen 70er Jahre CD-Soundtrack. ▮

Elk Moon Murder

Bei Elk Moon Murder handelt es sich um eine klassische Detektivgeschichte. Sie müssen in Santa Fé den Mord an einer Indianerin aufklären und haben dazu genau fünf Tage Zeit, bevor der Fall dem FBI übergeben wird. Über dreißig Schauspieler, darunter Amanda Donohoe aus L.A. Law, wurden von Activision engagiert, sorgen in den Filmsequenzen für Stimmung und bieten reichlich Angriffspunkte für intensive Zeugenbefragungen. Mit einem Mini-Computer dürfen alle Informationen komfortabel aufgezeichnet werden. Es gilt, möglichst schnell auf die richtige Spur zu stoßen und den vermeintlichen Mörder dann in die Enge zu treiben. Eine komplett deutsche Version ist wahrscheinlich. ▮

Muppet Treasure Island

Der Filmtrailer läuft bereits in den deutschen Kinos, bald wird Kermit auch bei uns als Piratenkapitän sein Unwesen treiben. Activision hält sich bei der dicken Lizenz genau an den Plot des Kinofilms, Sie begeben sich also auch im Spiel auf große Schatzsuche. Natürlich gibt es ein Wiedersehen mit den wichtigsten Muppet-Helden, wie Miss Piggy, Gonzo oder Scooter. Diese wurden hochauflösend in Szene gesetzt, teilweise fanden auch Original-Bilder aus der Vorlage ihren Weg in Activisions Animations-Computer. Auch die Muppets werden wahrscheinlich durch die aus der Fernsehserie bekannten Stimmen deutsch synchronisiert. ▮

Mercenaries

Mercenaries bietet 30 neue Missionen zu Mechwarrior 2 und zahlreiche neue Mechs. An der Grafik wurde weiter gefeilt, so daß Explosionen jetzt wesentlich realistischer und detaillierter wirken. Neu zum Tragen kommt auch ein Ressourcen-Management: für jede erfolgreiche Mission erhalten Sie einen Geldbetrag, mit dem Sie Ihre Mechs aufrüsten können. Je besser Sie abschneiden, um so mehr Knete können Sie später wieder investieren. So lassen sich z. B. auch Computer-Mechs zur Unterstützung anheuern. Auch bei diesem Spiel investierte Activision wiederum in eine aufgebohrte KI. Der Computer ist nicht mehr bloß Schlachtvieh, sondern trägt seinerseits kluge Angriffe mit zusammengefaßten Kräften vor. Die wichtigste Nachricht aber zum Schluß: Mercenaries wird definitiv eine Netzwerk- und Modemfunktion spendiert bekommen, durch die bis zu acht Spieler gegeneinander antreten dürfen. Wer so lange nicht warten will: auf unserer nächsten Cover-CD finden Sie das Net-Pack für Mechwarrior 2. ▮

Christian Bigge



ACTIVISION IM NETZ

Wenn Sie mehr über die neuen Produkte der Engländer wissen möchten, schauen Sie doch einmal auf die Internet- Homepage.

Die Adresse: **http://www.activision.com**

Bug!

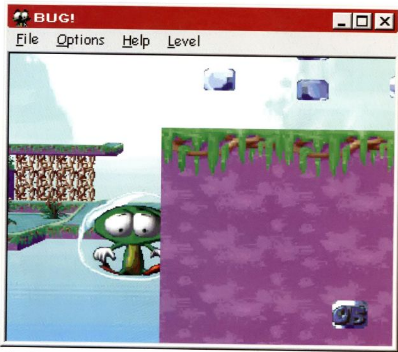
3D-UNGEZIEFER

Mit Segas Einstieg ins PC-Geschäft stehen den Spielern wirklich rosige Zeiten bevor. Das sieht man einmal mehr an dem Eindruck, den die bereits spielbare Beta-Version der Saturn-Konvertierung Bug! macht. Da brechen harte Zeiten für Apogee & Co. an!

Die kleine Wanze Bug muß sich, aus welchem Grund auch immer, durch 18 Levels schlagen, um nach jeweils 3 Levels einen übermächtigen Endgegner zu besiegen. Da Sie zu Beginn des Spiels noch nicht über eine Waffe verfügen, müssen Sie mit Bug den Gegnern entweder durch geschickte Sprünge ausweichen oder ihnen auf den Kopf springen und sie so zum Zerplatzen bringen. Der Weg durch die Levels ist dabei durch allerlei Fallen und Rätseln erschwert. So kommen z. B. Metallspitzen aus dem Boden, die die kleine Wanze aufspießen wollen, oder der Boden verschiebt sich vor Bug, so daß man im geeigneten Moment den Schritt nach vorne wagen muß. Gelegentlich findet man auch Barrieren vor wichtigen Extras wie den energieauffrischenden Energie-Bug-Soße-Dosen. Klar, daß sich diese Barrieren irgendwo mit einem Hebel beseitigen lassen, genauso klar dürfte aber auch sein, daß diese Hebel sehr gut bewacht werden.



IN SPÄTEREN LEVELS BEGEGNET MAN IMMER EIGENARTIGEREN GEGNERN, WIE Z. B. EINER SOLDATENAMEISE.



IN AUFSTEIGENDE BLASEN KANN DIE KLEINE WANZE HINEINSPRINGEN UND FAST WIE IN EINEM AUFZUG DEN HÖHERGELEGENEN LEVEL ERREICHEN.

Grafisches Feuerwerk

Grafisch kann man Bug! am ehesten noch mit den Bonusrunden von Jazz Jackrabbit vergleichen. Die kleine Wanze wird mit einem Joypad oder der Tastatur durch eine dreidimensionale Landschaft gesteuert. Das Auge des Betrachters bleibt dabei immer auf einer Ebene, so daß man Bug meistens von der Seite oder von vorne bzw. hinten sieht. Gelegentlich schaltet das Spiel aber auch in die Vogelperspektive um. Die Levels bestehen aus vielen hinter- und übereinander angeordneten Gängen und Flächen, auf denen Bug! Hebel finden muß, mit denen der Weg zum Ausgang bzw. zu verschiedenen Extras freigemacht werden kann. Daran versuchen ihn die verschiedensten Gegner, wie z. B. Ameisen mit Gewehren, Grashüpfer und Schlangen, zu hindern. In der Gestaltung der Gegner kannte die Phantasie der Designer keine Grenzen, was sich an den tollen Animationen zeigt. Der Pillendreher-Käfer z. B. läuft über einen festgesetzten Streckenabschnitt und formt aus der Erde am Boden kleine Kugeln. Jedesmal wenn man mit Bug zu nahe an ihn herankommt, wird man mit einer solchen Kugel bedacht. Danach putzt sich der Käfer die Beine und fängt an, eine neue Kugel zu formen. Die Soundeffekte und die gelegentlich einfließenden Musikstücke passen atmosphärisch ebenfalls 100%ig zum Spiel.

Segas PC-Titel sind wirklich eine große Bereicherung. Ein Spiel wie Bug! hat es auf dieser Plattform bisher weder in dieser Art noch in dieser Qualität gegeben. Wenn die Beta-Version noch von einigen Schnitzern wie dem teilweise fehlerhaften Sound und den gelegentlichen Abstürzen befreit wird, kann das Testurteil nur positiv ausfallen.

Christian Müller/lg



MANCHMAL WECHSELT DIE PERSPEKTIVE GANZ UNVERHOFFT, UND MAN MUSS BUG AUS DER VOGELPERSPEKTIVE STEUERN, ODER ER LÄUFT AUS DEM HINTERGRUND DES BILDES AUF EINEN ZU.

Voraussichtlich:	Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	keine Multiplayer-Opt.	Sprache:	englisch
Hersteller:	SEGA	Erscheint:	Juni 1996

☒ Action ☒ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft

American Civil War

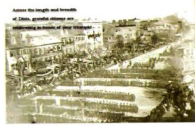
NORD GEGEN SÜD

Von 1861 bis 1865 dauerte der Amerikanische Bürgerkrieg, der zwischen den Südstaaten und den Nordstaaten tobte. Vor allem in Amerika ist dies ein beliebtes Thema für Strategiespiele.

Im Vorfeld des Win 95-Spiels kann man verschiedene Einstellungen tätigen, z. B. wie oft es zu Sklavenaufständen kommt und ob sich die europäischen Parteien gänzlich aus dem Konflikt heraushalten oder kräftig mitmischen. Hier kann man dem Computer auch diverse Begünstigungen einräumen, damit das Spiel auch noch ein zweites und drittes Mal interessant bleibt.

Die Qual der Wahl

Sie können zu drei verschiedenen Zeitpunkten in den Krieg einsteigen. Zum einen 1861, als der Krieg gerade im Aufflammen ist. Ein Jahr später, zum zweiten möglichen Einstiegspunkt, sind die Südstaaten immer noch in der Übermacht. 1863 kommt es dann zur großen Schlacht um Gettysburg, die die Wende im Krieg herbeiführte. Auch hier können Sie wieder die Kontrolle über eine der kriegführenden Parteien übernehmen. Im Gegensatz zum erst kürzlich erschienenen „Die Schlacht um Gettysburg" spielt man in American Civil War den gesamten Bürgerkrieg nach. Dabei spielen sich die Kämpfe auf einer großen Übersichtskarte ab, so daß die landschaftlichen Gegebenheiten eines Schauplatzes keine große Rolle spielen. Im Gegensatz zu Gettysburg wird hier ein Hexagonspielfeld verwendet, so daß die Bewegungen der Einheiten nicht vollkommen frei bestimmt werden können. Um eine Einheit zu bewegen, ziehen Sie sie einfach in die entsprechende Richtung. Durch kleine Pfeile wird dabei angezeigt, wie sich die Einheit beim nächsten Zugwechsel bewegt. Das vorrangigste Ziel des Spielers ist dabei, möglichst alle eigenen Städte zu halten und möglichst viele Städte des Gegners einzunehmen. So bekommt er immer mehr Unterstützungspunkte, mit denen neue Truppen ausgehoben werden können.



VIER VERSCHIEDENE ENDSEQUENZEN GIBT ES IN CIVIL WAR - JE NACHDEM, AUF WELCHER SEITE MAN KÄMPFT UND OB MAN DEN KRIEG GEWINNT ODER VERLIERT.



DIE VERSCHIEDENEN TRUPPENGATTUNGEN WERDEN DURCH MILITÄRISCHE SYMBOLE DARGESTELLT. FÜR DEN LAIEN EMPFIEHLT SICH DA ERST EINMAL DAS HANDBUCH, UM DIE BEDEUTUNG DER SYMBOLE KENNENZULERNEN.



MIT HILFE DER KLEINEN ÜBERSICHTSKARTE KANN MAN SCHNELL ZWISCHEN DEN EINZELNEN BUNDESSTAATEN VON AMERIKA HIN- UND HERSCHALTEN.

Nachbesserungen nötig!

Was technisch bis jetzt von American Civil War zu sehen ist, hat leider noch wenig Lorbeeren verdient. Die Karte des gesamten Einsatzgebietes (immerhin ganz Nordamerika) kann weder gezoomt noch bei einer anderen Auflösung als 640 x 480 auf Bildschirmgröße gezogen werden. Für eine winzige Übersichtskarte Amerikas muß jedesmal eine Taste gedrückt werden, denn immer wenn man zu einem bestimmten Landstrich springt, verschwindet die kleine Hilfe wieder. Auch die verschiedenen Auswahlfenster, mit denen der Spieler Einheiten ausheben oder Strategien festlegen kann, wirken noch etwas unaufgeräumt und unübersichtlich. Hoffen wir, daß I-Magic diese Mängel bis zur endgültigen Version noch beseitigen wird, ansonsten wird ihr Spiel vor allem in Europa, wo die Bürgerkriegsthematik kaum Anziehungskraft besitzt, kaum Chancen haben.

Alexander Geltenpoth/lg

ANALYSIS

Union Analysis		Confederate Analysis	
Total Troops/Guns	6000, 12	Total Troops/Guns	9000, 8
Battlefield Effects	36 x20	Battlefield Effects	2 x20
Effect of Fatigue	2 x5	Effect of Fatigue	1 x5
Effect of Morale	18 x10	Effect of Morale	18 x10
Effect of Leadership	4 x25	Effect of Leadership	6 x25
Effect of Experience	1 x20	Effect of Experience	1 x20
Effect of Weapons	37 x7	Effect of Weapons	30 x7
Expected Enemy Losses	210	Expected Enemy Losses	553
Effect of Battle Intensity	84	Effect of Battle Intensity	122
Actual Enemy Losses	200	Actual Enemy Losses	250
Starting Average Morale	18	Starting Average Morale	18
Casualty Effect on Morale	-2	Casualty Effect on Morale	4
Final Average Morale	20	Final Average Morale	14

Result : Union Victory

Continue

NACH JEDEM KAMPF KANN MAN SICH AUSFÜHRLICHE STATISTIKEN ANZEIGEN LASSEN.

Voraussichtlich:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA/SB
Multiplayer:	2 Spieler über E-mail
Sprache:	deutsch
Hersteller:	I-Magic
Erscheint:	Juli 1996

☐ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☒ Wirtschaft

Classic-Wertung:

91%

„Der Klassiker unter den Adventures“





Petra Maueröder



Classic-Wertung:

70%

„..überzeugende U-Boot-Simulation..“

CLASSIC AWARD PC Games

Thomas Borovskis

FUNPRICE ca. DM 29,95

Classic-Wertung:

93%

„Brilliante Fortsetzung des Klassikers“



Petra Maueröder

The Secret of MONKEY ISLAND

Ein Grafik-Adventure von Ron Gilbert

CD-ROM

LUCASFILM GAMES

Komplett in Deutsch

Compilations

Classic-Wertung:

86%

„Die Spielspaß-Garantie für Wochen und Wochen...“

CLASSIC AWARD PC Games

Petra Maueröder

Classic-Wertung:

88%

„Ein absolutes Muß für alle Fans von Simulationen...“



Thomas Borovskis

FUNPRICE ca. DM 49,95



LucasArts Classic Adventures

FUNPRICE ca. DM 49,95

Battlehawks 1942

Their Finest Hour:
The Battle of Britain + Their Finest Missions

Secret Weapons of the Luftwaffe
+ 4 neue Missionen

LucasArts Classic Simulations

IBM AT

Loom

Zak McKracken

Maniac Mansion

Monkey Island

Indiana Jones & the Last Crusade

COMANCHE CD

FUNPRICE ca. DM 49,95

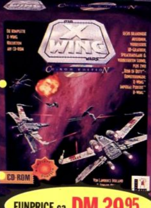
Classic-Wertung:

93%

„..rasante Flug-Sim mit toller Spieltiefe“



Oliver Menne



Classic-Wertung:

92%

„..starke 3D-Action im Helicopter..“

CLASSIC AWARD PC Games

Thomas Borovskis

100 Missionen

Die komplette X-Wing-Kollektion + zwei Tour of Duty-Erweiterungen: Imperial Pursuit und B-Wing.

FUNPRICE ca. DM 39,95

100 Missionen! Enthält Comanche Operation White Lightning, Global Challenge, Over the Edge und 10 Bonusmissionen.

Läuft unter Dos und Windows®95

Läuft unter Dos



HERSTELLUNG UND VERTRIEB DURCH **FUNSOFT**: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94

Tomb Raider

NEUES 3D-ZEITALTER?

Während id-Software mit Quake am 23. 6. 96 die jüngste Generation konventioneller 3D-Shooter mit Egoperspektive via Internet einläutete, bastelt Core Design gerade an den letzten Feinheiten eines neuen Actionspektakels. Tomb Raider besitzt dabei gute Chancen, ein ganz neues 3D-Zeitalter einzuläuten. Wir trafen uns mit den Programmierern zum exklusiven Gespräch über ihr Werk.

Was ist der Traum eines Entwicklungsteams? Einen Bestseller zu landen? Zahlreiche Awards zu sammeln? Oder die eigenen Ziele umgesetzt zu haben? Alle dieses Ereignisse sind sicher von angenehmer Natur, der wahre Traum von Programmierern liegt jedoch darin, einen Klassiker zu schaffen, der für Dutzende von Spielen als Vorbild gelten wird. Rebel Assault und 7th Guest nutzten als erste Titel das CD-ROM-Medium aus, id-Software setzte Maßstäbe im 3D-Actionbereich, Alone in the Dark etablierte dreidimensionale Polygon-Charaktere und die Wing Commander-Saga gilt als das Referenz-Produkt in Sachen Weltraum-Action. Core Designs Tomb Raider besitzt alles Rüstzeug, sich in diesen Spiele-Olymp einzureihen.

Was ist neu?

Tomb Raider ist zweifelsohne das erste Action-Spiel mit echter 3rd-Person-3D-Perspektive. Ähnlich wie in Alone in the Dark sieht man seine Hauptfigur, in diesem Fall die äußerst reizvolle Lara Croft, aus der Sicht einer dritten Person. Der Unterschied hierzu ist jedoch, daß es keine vorgegebenen Perspektiven gibt, sondern alles in Echtzeit berechnet wird, wobei sich die Perspektive als eine Art Verfolgerkamera charakterisieren läßt.

Designer Toby Gard liefert die Begründung für diese neue Technik: „Wir waren der Ansicht, daß Spiele wie Quake in einer Sackgasse angelangt sind. Die Games von id-Software haben jegliche Möglichkeit aus diesem Genre genommen, noch mehr Action und andere Szenarien befriedigen die Spielefans nicht mehr."

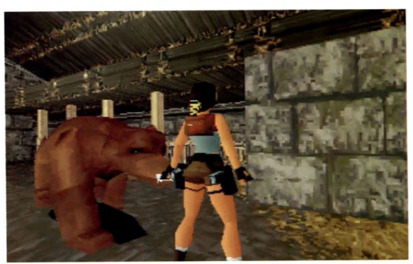
So kommt man nun in den Genuß eines ganz neuen Spielerlebnisses. Läuft man beispielsweise durch ein Tunnel-Labyrinth, folgt die Kamera in unterschiedlichen Abständen, so daß man das Gefühl hat, einen Action-Film zu sehen. Schwimmt man durch phantastisch aussehende Höhlen, entfernt sich die Kamera ein Stück, und der Schatten fällt auf den Boden. Daß jedoch nicht nur die Optik ausschlaggebend für die neue Technik war, bestätigt Toby: „Wir wollten nicht nur eine andere 3D-Engine haben, die Kamera-Perspektive erlaubt uns auch, Dinge zu tun, die woanders nicht möglich wären. Beispielsweise cinematische Effekte und die deutlichere Darstellung von Lichteffekten."

IN SVGA KOMMEN DIE DETAILLIERTEN TEXTUREN AM BESTEN ZUR GELTUNG.



PAUL DOUGLAS, LEE PULLEN, HEATHER GIBSON, JASON GOSLING, NEAL BOYD UND TOBY GARD WOLLEN MIT TOMB RAIDER IHREN TRAUM VERWIRKLICHEN.







DIE KAMERA KANN MAN WUNDERBAR DAZU NUTZEN, UM SICH EINEN ÜBERBLICK ZU VERSCHAFFEN (OBEN). BEI DIESEM MÄCHTIGEN BÄREN HILFT DAS SCHIESSEISEN RECHT WENIG, HIER EMPFIEHLT SICH DIE FLUCHT (MITTE). DIE QUALITÄT DER 3D-OBJEKTE LÄSST SICH OHNE WEITERES MIT DEN CHARAKTEREN AUS VIRTUA FIGHTER PC VERGLEICHEN (UNTEN).

Man kann beispielsweise die Blickrichtung jederzeit so ändern, daß man einen Blick auf die Umgebung werfen kann. Dies ist nicht nur notwendig, um herumstreunenden Wölfen, Bären oder ähnlich liebenswerten Tierchen eine Ladung Blei zu verpassen, sondern auch um sich einen Überblick über die komplexen 3D-Levelaufbauten zu verschaffen. So kann man sich vorsichtig an einen Abgrund herantasten und der Kamera einen Blick in die Tiefe werfen lassen, um festzustellen, wohin der Weg führt und ob Lara einen Sprung unbeschadet überstehen kann.

Der Map-Designer Neal Boyd verrät, wie die Levels gestaltet wurden: „Wir haben zwar nicht besonders viele Texturen, unser 3D-Editor läßt uns aber sehr viele Freiheiten bei der Lichtquellen-Positionierung und Gestaltung. Der Wassereffekt wird beispielsweise mit sich verändernden Texturen erzeugt. Das schönste ist, daß wir sogar im Level-Editor schon richtig feststellen können, wie das Ganze im Spiel aussehen wird."

Die gebotene Optik gehört mit zum Besten, was es bislang zu sehen gab. Neben neuartigen Texturen, die einen sehr realistischen Eindruck erzeugen, überzeugen vor allem die dreidimensionalen Charaktere. Qualitativ lassen sie sich ohne weiteres mit den texturierten Kämpfern aus Virtua Fighter PC vergleichen. Sie bewegen sich in beeindruckender Darstellung, die die halbe Bildschirmbreite einnehmen kann, flüssig animiert über den Screen und geben digitalisierte Laute von sich. Der Glanzpunkt ist verständlicherweise die Heldin Lara, die mit zahlreichen artistischen Fähigkeiten ausgestattet wurde. „Damit man die Steuerung erlernen kann, haben wir als Anfangs-Level eine richtige Turnhalle in Lara Crofts Haus eingebaut, in der man Sprünge, Salti, Klimmzüge und ähnliches ausgiebig trainieren kann", verrät uns Programmierer Gavin Rummer.

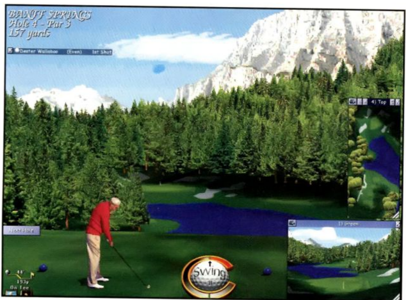
Vielfältiges Gameplay!

Tomb Raider ist beileibe kein primitives Action-Game. Die extreme Darstellungstiefe und die bewegliche Kamera wurden ausgiebig genutzt. Zielgenaue Sprünge wie in Jump & Run-Spielen und gute Orientierung gehören trotz 3D-Karte und sehr guter Steuerung zu den herausfordernden Aspekten des Spiels. „Ich denke, es ist ein Action-Adventure. Es hat sehr viele Puzzles und Plattform-Elemente. Der Fighting-Aspekt macht nur einen kleinen Teil des Spiels aus. Die Levels sind zudem alle unterschiedlich designt, einer ist eher zum Knobeln, ein anderer ist eher zum Ballern", meint die Level-Designerin Heather Gibson. Die jüngste Version, die bei unserem Besuch in Derby auf einem Pentium 166 vorgeführt wurde, ließ sich übrigens kaum mehr von der spektakulären E3-Version unterscheiden, welche mit einer 3DFX-Karte lief. Spätestens im September sollte man sich auf dieses SVGA-Prachtspiel gefaßt machen!

Christian Müller/hi

Voraussichtlich:	Pentium 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Technik:	VGA, SVGA/SB, General Midi
Multiplayer:	keine Multiplayer-Option
Sprache:	Deutsch
Hersteller:	Core Design
Erscheint:	September 1996

☒ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft



Mit Links 386 pro markierte Access Software vor gut drei Jahren einen Meilenstein im Sportspiel-Genre. SVGA-Auflösung mit beinahe photorealistischer Grafik, Detailgenauigkeit und hervorragende Spielbarkeit animierten so manchen Computer-Freak zum Kauf eines Hochleistungs-PCs. Danach machte man nur noch durch Update-CDs von sich reden, andere Programme wie PGA Tour Golf von EA Sports gewannen immer mehr an Boden. Jetzt schlägt Access mit Links LS zurück - und wie...



OBEN: DAS LEGENDÄRE 4. LOCH DES KANADISCHEN BANFF SPRING-KURSES IN EINER AUFLÖSUNG VON 1.280 X 1.024 BILDPUNKTEN UND 64.000 FARBEN. UNTEN: WENN SIE WOLLEN, KÖNNEN SIE AUCH BEI NEBEL ODER IM REGEN ANTRETEN. LINKS LS MACHT'S MÖGLICH.

Links LS

HOLE IN ONE

Fast an allen Features des Vorgängers wurde herumgefeilt und - kaum zu glauben - das Spiel wurde noch besser. Mit Links LS haben Sie die Möglichkeit, Grafik-Auflösungen von bis zu 1.600 x 1.200 Bildpunkten mit einer Farbtiefe von 64.000 Farben zu fahren, sofern Ihre Grafikkarte und Ihr Monitor das hergeben. Bereits mit 1.280 x 1.024 Bildpunkten dürfen Sie sich gar dem True-Colour-Genuß hingeben. Aber auch in niedrigeren Auflösungen sieht Links LS phantastisch aus, was unter anderem an dem neuen Micro-Textur-Verfahren liegt, wodurch Access auch winzige Objekte mit Grafikdetails überziehen konnte. So wirkt das Gras der Grüns jetzt beinahe lebendig, Schattenspiele können Sie auf jedem Kurs entdecken und Unebenheiten des Geländes perfekt ausmachen. Auch an den Animationen wurde gebastelt. Bei Schlägen aus dem Bunker sehen Sie den Sand aufspritzen, der Digi-Golfer regt sich über miese Schläge auf und bejubelt gute. Apropros Digi-Golfer: Links LS wird in der Vollversion mit dem Spielerprofil von Arnold Palmer ausgestattet, d. h. daß Sie nicht nur mit oder gegen Arnold spielen können, sondern auch in der Multimedia-Bibliothek des US-Stars blättern und einen Golf-Schnellkurs absolvieren können. Mit Kapalua Bay, Kapalua Village und dem Latrope Resort-Kurs wird Links LS drei neue Kurse bieten. Die gute Nachricht: Alle alten SVGA-Kurse werden erkannt und automatisch konvertiert.

Benutzerfreundlich

Gründlich überarbeitet wurde die Benutzerführung. Um die optimale Sicht auf die Kurse zu gewährleisten, blendet sich eine Iconleiste mit allen Spielfunktionen ein, sobald Sie den Mauszeiger zum unteren Bildschirmrand bewegen. Fahren Sie mit dem Zeiger über die Icons, wird per Texteinblendung angezeigt, welche Funktion Sie aktivieren können. Dabei wurde wieder einmal an alles gedacht: von der Schlägerauswahl über die Fußstellung zum Ball bis hin zum Balltreffpunkt darf eingestellt werden, was das Golferherz begehrt. Diesmal ist das auch gar nicht so überflüssig. Die Steuerung des Schlages erfolgt zwar nach wie vor über die Schwung-Grafik, besonders im Profi-Modus werden aber auch Links-Veteranen über den deutlichen Anstieg des Schwierigkeitsgrads staunen. Dieser drückt sich in der Geschwindigkeit aus, in der Ihnen jetzt die koordinativen Leistungen abverlangt werden. Wohl dem, der vor dem Schlag an alles gedacht hat. Alle weiteren Features aufzuzählen, würde die Dimension dieser Seite sprengen, daher die Kurzversion: Modem- und Netzwerk-Modus für bis zu acht Spieler, Fly-Bys, frei positionierbare Fenster und Kameras, sechs verschiedene Spielmodi, 3D-Sound in Stereo, usw. Kurzum: mich hat Links LS schon in der Beta-Version begeistert, auf die im Juli erscheinende Vollversion brauchen wir - Gott sei Dank - nicht mehr lange zu warten.

Christian Bigge

Voraussichtlich:	Pentium 90, 8 oder besser 16 MB RAM		
Technik:	VGA und SVGA; Roland/General Midi/SB		
Multiplayer:	Modem/Netzwerk	Sprache:	englisch
Hersteller:	Access	Erscheint:	Juli

☒ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft

DAS KONTROLLPANEEL

zur Fahne rotieren
Ball droppen
Fly By
Landepunkt zeigen
Gitternetz
Fahnenzoom
Ball drawen
gerader Schlag
Ball faden
Schläger Setup
Schlag-Setup
Platzprofil
nächster Spieler
Gimmie nehmen
mit Drall spielen
Hilfe-Menü
Blickwinkel einstellen
nach links/rechts drehen
Ballflug anzeigen
Hölzer
Eisen
Chip-Schlag
Wedges
Putter
Scorecard
Practice-Modus
Kamera-Auswahl
Hauptmenü


DIE GESICHTER DES SPORTS.
DSF
Mittendrin statt nur dabei

Baphomets Fluch

DIE RÜCKKEHR DER TEMPELRITTER



AM OBEREN BILDSCHIRMRAND SEHEN SIE DAS INVENTORY, UNTEN ERSCHEINEN IN GESPRÄCHEN ICONS FÜR VERSCHIEDENE THEMENGEBIETE (OBEN).
MIT DER EISENBAHN GEHT DIE REISE NACH SPANIEN (LINKS).

Erinnern Sie sich noch an die Adventures Lure of the Temptress oder Beneath a Steel Sky? Für diese Spiele war das englische Label Revolution Software verantwortlich, um das es seitdem sehr still geworden war. Jetzt meldet man sich mit Baphomets Fluch im Genre zurück und bietet eine anspruchsvolle Story und ausgefeilte Technik.

Die Geschichte beginnt im modernen Paris, Stadt der Liebe und der Museen, wo sich der amerikanische Journalist George Stobbart gerade seinen wohlverdienten Urlaub gönnt und zeitungslesend den Freuden eines beschaulichen Straßencafés frönt. Ein beschauliches Straßencafé? Nicht ganz, denn kurz darauf wird das Etablissement mit einem lauten Knall in die Luft gejagt. Knapp mit dem Leben davongekommen, geht George der Sache auf den Grund, und bald stellt sich heraus, daß dahinter ein seit über 500 Jahren verschollenes Dokument steckt, welches angeblich Hinweise über den Verbleib des Schatzes der Tempelritter beinhaltet (siehe Extrakasten). Klar, daß ein Journalist bei so einer Story anbeißen muß. Bei den Nachforschungen steht unserem George die französische Foto-Reporterin Nico zur Seite, ein wahrhaft cooles Geschöpf, mit dem sich sogleich ein amouröses Geplänkel anbahnt. Im weiteren Verlauf der Handlung kommen die beiden einem vertrackten Komplott auf die Spur und werden selbst von Mordanschlägen nicht verschont. Eine abenteuerliche Odyssee beginnt, die die beiden unter anderem nach Irland, Syrien, Spanien und



NACH DEM BOMBENANSCHLAG WIRD UNSER HELD GEORGE STOBBART VON EINEM POLIZEIINSPEKTOR VERHÖRT.



ALLE SZENARIEN WURDEN ZUNÄCHST MIT DER HAND GEZEICHNET, DIE SKIZZEN DANN GESCANNT UND COLORIERT.

Schottland führt. Insgesamt soll Baphomets Fluch über 70 verschiedene Locations beinhalten, die jeweils aus mehreren Screenshots zusammengesetzt sind.

Technik-„Revolution"

Für die technische Umsetzung der Story verpflichtete Revolution Software ausschließlich bekannte Namen. Die Layouts für die gesamten Örtlichkeiten wurden von den irischen Don Bluth-Studios entworfen, u. a. bisher verantwortlich für die Zeichentrickfilme „Feivel der Mauswanderer" und „Das Geheimnis von Nim". Die Animationen der Charaktere übernahmen professionelle Disney-Zeichner, die eigens komponierte Spielmusik stammt aus der Feder von Barrington Pheloung, der auch den Kinofilm „Nostradamus" vertont hatte, und wurde mit einem Symphonieorchester eingespielt. Die Soundeffekte schließlich wurden von einem Musikstudio beigesteuert, das bisher die Vertonung der Kino-Hits von Peter Greenaway („Der Koch, der Dieb, seine Frau und ihr Liebhaber") realisierte. Der Aufwand hat sich gelohnt, denn sowohl grafisch als auch vom Sound her kann Baphomets Fluch voll überzeugen. Erstmals in einem Grafik-Adventure wurde ein Parallax-Scrolling-Verfahren verwendet, bisher nur aus dem Jump & Run-Genre bekannt. Die SVGA-Hintergrundbilder bestehen also aus mehreren Schichten, die gegeneinander verschoben werden können. Dieses Prinzip schafft den perfekten Eindruck von räumlicher Tiefe. Um möglichst viele Details in die Screens einbinden zu können, wählte man einen sehr niedrigen Blickwinkel für das Geschehen. Dadurch wurden für jeden Charakter bis zu tausend Animationsphasen notwendig, damit bei den Sprites an jedem Punkt des Bildschirm die Größendimension realistisch umgesetzt werden konnte. Auch die Musikuntermalung geschieht nach einer fast „intelligenten" Routine: Betreten Sie eine gefährliche Location, wird Ihnen das mit dramatischer Musik verdeutlicht, begeben Sie sich weiter in Gefahr, wird die Spielmusik lauter, usw.

Logische Puzzles

Die Steuerung des Adventures geschieht erwartungsgemäß mit der Maus, wobei der Mauszeiger je nach Erfordernis sein Aussehen verändert, um die Handlungsmöglichkeiten aufzuzeigen. Das Inventory erscheint, wenn Sie den Cursor an den unteren Bildschirmrand bewegen. Für Gespräche brauchen Sie sich nicht mehr durch zahllose Text-Bildschirme zu klicken. Themengebiete können Sie ansprechen, indem Sie einfach auf ein Icon klicken, das eine bestimmte Frage repräsentiert. Baphomets Fluch soll im September zeitgleich mit deutscher und englischer Sprachausgabe erscheinen. Zwar können Sie sich wahlweise auch die Texte ausgeben lassen, bei der exzellenten Besetzung sowohl der englischen als auch der deutschen Sprecher scheint das aber völlig unnötig. In der Beta-Version konnten wir uns von der Logik der zahlreichen Puzzles überzeugen, deren Schwierigkeitsgrad mit Bedacht gewählt wurde, aber auch Genre-Spezialisten durchaus noch herausfordert. Revolutions Adventure enthält alle Bestandteile eines guten Spiels. Schon jetzt scheint klar, das Baphomets Fluch den Vergleich mit den Klassikern von LucasArts kaum zu scheuen braucht.

Christian Bigge

DER TEMPLERORDEN

Geistlicher Ritterorden, der im Jahre 1119 durch den Franzosen Hugo von Payns in Jerusalem zum Schutze der Pilger und später auch zum Hospitaldienst gegründet wurde, nachdem die Heilige Stadt während des ersten Kreuzzugs in die Hände der Europäer gefallen war. Der Orden mit der bekannten Tracht (weißer Mantel mit rotem Kreuz) kämpfte unter anderem gegen die Sarazenen, Mauren und Mongolen „zu Ehren Christi". In Jerusalem errichtete man einen großen Tempel und häufte nach und nach riesige Reichtümer an. Nach der endgültigen Rückeroberung Jerusalems (1291) wurde der Orden in Paris weitergeführt. Die Templer waren mittlerweile so reich und mächtig, daß sie sogar an Könige Geld verliehen und dadurch zeitweilig gar in den Besitz der englischen Kronjuwelen gelangten. Allgemein werden sie für die Erfinder der Banknote und des modernen Banken-Systems gehalten. An einem Freitag dem Dreizehnten des Jahres 1307 - seitdem der Inbegriff des Unglücks - wurden die vielen Ritter durch die Schergen des französischen Königs Philipp verhaftet. Im Jahre 1312 wurde der Orden schließlich von Pabst Klemens V. wegen angeblicher Entartung aufgehoben. Der sagenumrankte Schatz der Tempelritter, zu dem sogar der heilige Gral und die legendäre Bundeslade gehören soll, in der Moses angeblich die Steintafeln der zehn Gebote verstaut hat (Indy-Fans werden sich erinnern), wurde jedoch nie gefunden. Man vermutet, daß sich zahlreiche Templer mit dem Schatz nach Schottland abgesetzt haben und dort unter anderem für den historischen Sieg der Schotten über die Engländer bei der Schlacht von Bannockburn sorgten (Braveheart!). Zahlreiche Bücher und wissenschaftliche Abhandlungen beschäftigen sich seitdem mit dem Templerorden. Wer sich dafür interessiert, sollte sich z. B. einmal Umberto Ecos gut recherchierten Roman „Das Foucault'sche Pendel" zu Gemüte führen.

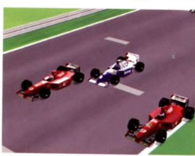
Voraussichtlich:	Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA mit Parallax-Scrolling, alle gängigen Soundkarten		
Multiplayer:	nein	Sprache:	deutsch und englisch
Hersteller:	Revolution Software	Erscheint:	September

☐ Action ☒ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft

DER OFFENE BRIEF...

Liebes MicroProse-Team!

So langsam werde ich richtig sauer! Seit Monaten stehe ich, blankpoliert, ohne Beulen und perfekt getunt, in meiner düsteren Garage und warte sehnsüchtig darauf, daß sich endlich das Eisentor hebt und die Startflagge senkt.



Ihr aber sitzt bloß untätig da, mäkelt an meiner Lackierung herum und - der Gipfel der Frechheit - behauptet auch noch, ich sei zu langsam, um auf die Menschheit losgelassen zu werden. Unterdessen bläst es meinem Fahrer, immerhin der zweifache Weltmeister Michael Schumacher, in den entscheidenden Momenten den Motor um die Ohren, irgendwelche Teile fliegen unmotiviert durch die Gegend, und dieser Brite, dieser Hill, der, der fährt wie eine alte Oma, gewinnt einen Grand Prix nach dem anderen.

Merkt Ihr eigentlich gar nicht, wie es um mein Team steht, schaut Ihr etwa kein RTL? Ferrari braucht doch endlich eine fundierte Anleitung, damit die mal ein vernünftiges Setup für meine trauernden Artgenossen hinbekommen. Ich weiß ja, auch Ihr kommt aus England, aber deshalb könnt Ihr mir doch nicht einfach die Luft aus den Reifen lassen, bis Euer Dreher-König sich endlich



seine erste Krone auf's blasse Haupt gesetzt hat. Das ist doch unlauterer Wettbewerb, wo bleibt da der Sportsgeist? Tausende und Abertausende begeisterter Rennsportfans warten nur darauf, unserem Chef-Mechaniker Jean Todd endlich einmal zeigen zu können, wie man mich richtig abstimmt. Wozu haben die in der PC Action seitenweise Tips & Tricks gebracht? Doch wohl nicht, damit ich hier einsam vor mich hinroste! Also ich muß schon sagen, wenn jetzt nicht bald etwas passiert, dann würg ich mir in meinem ersten Rennen absichtlich den Motor ab oder springe beim Start einfach nicht an. Aber das gab es ja bei uns auch schon! Glaubt Ihr wirklich, daß ich meine vier Pellen noch hochmotiviert auf die Piste schwinge, wenn die Saison eigentlich schon vorbei ist und unser Schumi seinen Weltmeister-Titel los ist? Bringt mich also jetzt endlich in die Gänge, sonst wechsle ich zu Virgins Indy Car Racing 2. Ist doch wahr!

Euer Ferrari-Bolide aus der „Final"-Beta-Version

SO ERREICHEN SIE PCACTION

Anschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion: PC Action
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

E-Mail
Christian Bigge:
CIS: 100536,3371
Internet: cnbigge@pcaction.de
Alexander Geltenpoth:
Internet: argeltenpoth@pcaction.de
Christian Müller:
CIS: 100440,1056
Internet: cnmueller@pcaction.de

Abobetreuung
(09 11) 5 32 51 79
Nur für Abobestellungen oder Fragen zum Abonnement, nicht bei technischen Fragen oder Tips & Tricks.

Leserservice
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Leserservice
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Reklamation PC Action
Astat Media GmbH
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg
Reklamationshotline:
Montag bis Freitag, 14 bis 18 Uhr
(09 11) 30 50 30

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer
Adolf Silbermann

Chefredakteur
Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs
Christoph Holowaty,
Christian Müller

Leitende Redakteure
Christian Bigge, Alexander Geltenpoth, Christian Müller (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Redaktion CD-ROM
Alexander Geltenpoth

Bildredaktion
Roland Gerhardt

Textkorrektur
Herbert Aichinger

Freie Mitarbeiter
Thilo Bayer (tib), Steffen Dralle (sd), Lars Geiger (lg), André Geller (ang), Thomas Gerhardt (tg), Peter Gunn (pg), Ingolf Held (ih), Raymond Kook (rk), Thomas Lorenz (tl), Uwe Schmidt (us), Thorsten Seiffert (ts), Uwe Symanek (usk), Klaus Vill (kv), Adrian Vogler (av), Andrea von der Ohe (avo), Stefan Weiß (sw), Thomas Wiesner (tw), Martin Wittek (maw)

Layout
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter
Michael Schraut

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH
Nürnberg

Kopierservice Coverdisk
Astat Media GmbH

Titel PC Action
© id Software

Abonnement
PC Action mit CD-ROM DM 79,90
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Die PC Action 9/96 erscheint am 21. August 1996

Anzeigenkontakt:
Computec Verlagsbüro Nürnberg
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg
Telefon: 0911 - 9 68 32 - 0

Media-Beratung:
Thorsten Szameitat -19
Wolfgang Menne -43

Disposition:
Tanja Kaiser -32

verantwortlich:
Thorsten Szameitat

Telefax: 0911-6 42 78 60
Compuserve: 101647,2432
D-Netz: 0 171 - 6 21 31 46

Anzeigenkontakt:
Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73 • 47058 Duisburg
Fax: 02 03 - 30 51 15 55

Verkauf
Thomas Kammer 02 03-3 05 11 -551
Oliver Diemers -554
Thomas Diel -552

Disposition
Gregor Eicker -553

Anzeigenleiter
Thomas Kammer

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Anzeigenpreise
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 9, gültig ab September 1996